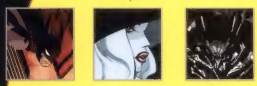
HORS-SÉRIE EXTRA#2

COMIC BOX Noir

LE MAGAZINE DE LA BANDE DESSINÉE AMÉRICAINE

QUI A PEUR DU BATMAN ?

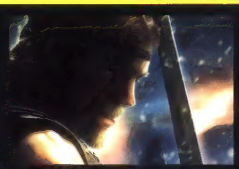


3 aventures inédites par Darwyn Cooke, Tim Sale et Chris Bachalo.

EN CADEAU !

LE CALENDRIER COMIC BOX 2008 !

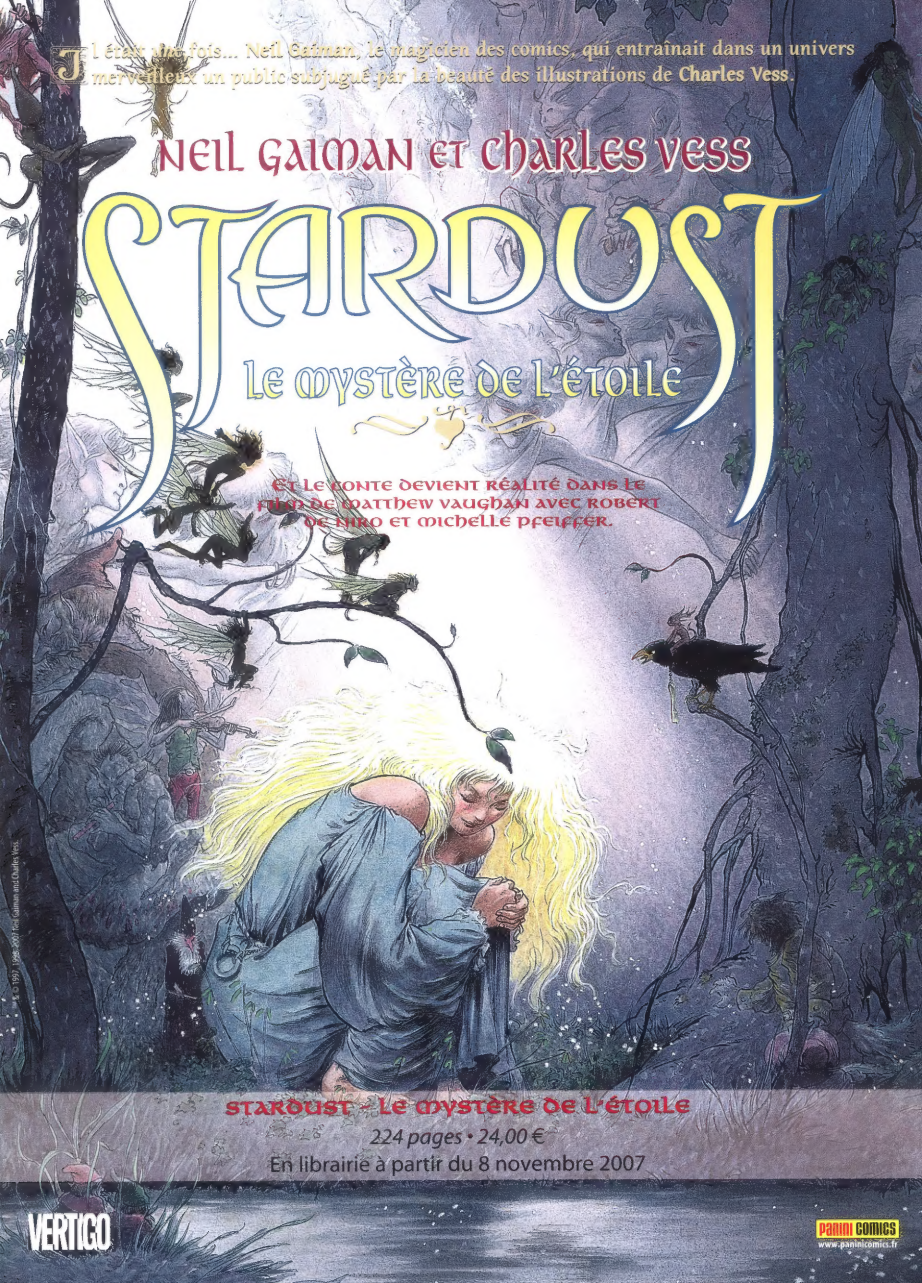
HELLBLAZER
Happy birthday M.Constantine !



NEIL GAIMAN
Façonneur de légende(s)

PULP FICTION
Les détectives de l'ombre

M 01904 - 2H - F: 7,90 € - RD


Il était une fois... Neil Gaiman, le magicien des comics, qui entraînait dans un univers merveilleux un public subjugué par la beauté des illustrations de Charles Vess.
NEIL GAIMAN ET CHARLES VESS
STARDUST
LE MYSTÈRE DE L'ÉTOILE
ET LE CONTE DEVIENT RÉALITÉ DANS LE FILM DE MATTHEW VAUGHAN AVEC ROBERT DE NIRO ET MICHELLE PFEIFFER.
STARDUST - LE MYSTÈRE DE L'ÉTOILE
224 pages • 24,00 €
En librairie à partir du 8 novembre 2007
VERTIGO
panini COMICS
www.paninicomics.fr

DES OMBRES PLANENT

Depuis la nuit des temps, le noir fait débat. Est-ce une couleur ou une absence de couleur ? Cette ambiguïté, jamais tranchée, a fini par déteindre sur l'imaginaire collectif. Et le XXème siècle a accouché d'une littérature noire symbolisant tour à tour (voire simultanément) : le mystère, le secret, les ténèbres, l'inconnu, la révolte mais aussi... la peur, le pouvoir, le drame, le suspense, le mouvement gothique...

Dignes héritiers des "pulps", ces romans bon marché qui faisaient la part belle au genre noir, au polar (la crime fiction) et au fantastique, les comic-books n'ont pas tardé à livrer leur vision du/des genre(s) "noir(s)". Certains créateurs, particulièrement inventifs, comme Milton Caniff ou Will Eisner, imaginent des astuces visuelles afin de souligner les ambiances et transformer en ombres des personnages au cœur des récits.

Comic Box ne pouvait passer à côté d'un tel mouvement, qui a encore pris de l'ampleur avec l'avènement de générations entières de créateurs (de Frank Miller à Greg Rucka en passant par Brian Bendis, Ed Brubaker ou Neil Gaiman), modelées par l'influence de la littérature et du cinéma noir. Et comme un peu d'optimisme dans cette "marée noire" ne fait jamais de mal, nous avons le plaisir de vous offrir un calendrier exclusif Comic Box contenant douze de nos meilleures couvertures exclusives. Bonnes fêtes à tous...

Enjoy !

Fabrice Sapolsky
Rédacteur en Chef

COMIC BOX

HORS-SÉRIE #2 - HIVER 2007
www.comicbox.com

Rédaction : FULL FX, 55 rue Boissonade 75014 Paris, Tél. : 01 43 20 43 01 - Fax : 01 43 20 29 86.
Rédacteur en chef : Fabrice Sapolsky (fabrice@fullfx.biz).
Rédacteur en chef adjoint : Xavier Fournier (xfournier@comic-box.com). **Secrétaire de rédaction** : Perrine Rosset (perrine@fullfx.biz). **Traducteur** : Pierre Bisson (pierre@fullfx.biz).
Ont participé à ce numéro : Lise Benkemoun (lisebenkemoun@comicbox.com), Izod, Zemo (zemo@comicbox.com), Antoine Maurel, Jean-Marie Minguez.
Spirit of the PAO : Izod+Pyro.
Couverture originale : Frank Quitely.

Publicité : Denis Velardocchio/Vellacom
Tél : 06 12 06 68 74.

Remerciements : Johanna Audiffred, Jeff Suter, Alex Segura, Jim McCann, Chris Allo, Sebastien Dallain, Matteo Losso, Walter DeMarchi, Vincent Deighan, Tim Seeley, Ben Templesmith, Florence Debarbat.

Éditeur : PANINI FRANCE - Z.I. Secteur D - BP 79 - 06705 ST-LAURENT DU VAR CEDEX - Tél. : 04 92 12 57 57 / Fax : 04 92 12 57 58. **Directeur de la publication** : Alain Guerrini - **Directeur délégué** : Sébastien Dallain - **Comité de direction** : Alain Guerrini, André Denechere, Sébastien Dallain - **Directrice adjointe de la rédaction** : Lise Benkemoun - **Directeur éditorial européen** : Marco Lupoi - **Rédacteur en chef** : Walter de Marchi - **Responsable marketing opérationnel** : Marjorie Todrani - **Chef des ventes** : Benoît Frappat - **Coordinatrice commerciale** : Lydie Pham - **Chef de fabrication** : Philippe Perrot.

Abonnements : PANINI FRANCE Abonnement, B249 - 60732 SAINTE GENEVIÈVE Cedex. Tél. : 03.44.62.52.95 - E-mail : paninifrance@presse-info.fr.
Abonnement France Métropolitaine pour 1 an (6 numéros) : 27 euros. Abonnement France Métropolitaine pour 2 ans (12 numéros) : 57 euros..

Impression : Léonce Deprez Z.I. 62620 Ruitz. **Reassort** : X-Media Conseil, 67 Avenue du Prado, 13006 Marseille (04 88 15 12 43).
Commission paritaire : en cours

ISSN : N° 1288-6351 - Dépôt légal à parution.
Imprimé en France/Printed in France.

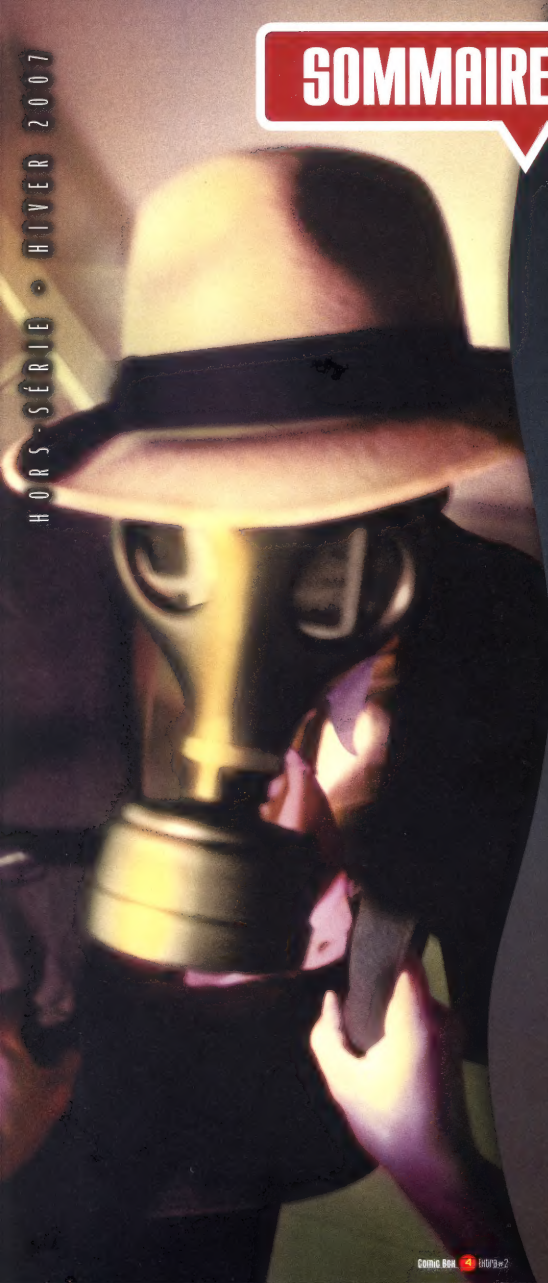
CRÉDITS COUVERTURE :
Batman, the Bat logo, Bruce Wayne are ™ & © 2007 DC Comics, Inc. All Rights Reserved. Used with Permission.
CRÉDITS INTÉRIEURS : Tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés.

COMIC BOX est une marque déposée propriété de Lise Benkemoun, Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky. © PANINI FRANCE pour l'édition Française.
Tous droits réservés. Reproduction interdite.

PLUS DE COMIC BOX SUR WWW.COMICBOX.COM
et WWW.MYSPACE.COM/MYCOMICBOX

HORS-SÉRIE • HIVER 2007

SOMMAIRE



PARTIE 1 / CRIME FICTION CONFIDENTIAL

06 LE NOIR LEUR VA SI BIEN...
La longue histoire et la genèse des détectives de comics.

12 ENTRETIEN AVEC ED BRUBAKER
Pilier de la nouvelle scène "Crime fiction" des comics, l'auteur de Criminal, Daredevil, mais aussi de Captain America évoque ses œuvres ainsi que ses références...

18 LE MEILLEUR DES AUTRES
James Gordon est un monument. Présent aux côtés de Batman depuis ses débuts, il méritait bien un petit hommage, non ?

20 LE HÉROS OUBLIÉ : SPAWN OF FRANKENSTEIN
Aucun rapport avec le héros de McFarlane, mais...

PARTIE 2 / L'ŒUVRE AU NOIR

34 ENTRETIEN AVEC NEIL GAIMAN
Triplement dans l'actualité avec les Eternels, Stardust et Beowulf, c'est pour ce dernier projet qu'il nous accorde un entretien exclusif. Et nous ne boudons pas notre plaisir...

38 LE GOTHIQUE DANS LES COMICS
Non, il n'y a pas que des gargouilles dans les comics et pourtant, le gothique y est fort bien représenté.

40 ENTRETIEN AVEC BRIAN AZZARELLO
T'as pas 100 balles ? Bon, elle était facile. N'empêche que quand l'auteur de 100 Bullets crache sa valda, on écoute...

44 HAPPY BIRTHDAY HELLBLAZER !
John Constantine en a marre de se coltiner des démons depuis vingt ans. Mais nous autres, lecteurs, nous nous en fichons bien parce qu'on ne se lasse pas de lire ses aventures. Alors pour l'ironie, fêtons l'anniversaire du chasseur de démon venu d'albion...

PARTIE 3 / DANSE MACABRE

56 EC COMICS
Les légendaires comics noirs d'horreur ont ouvert la voie et inspiré de nombreux auteurs et artistes. Un hommage s'imposait.

58 IDW : LES ARTISTES AU POUVOIR
Le petit label de San Diego est en train, lentement mais sûrement, de faire son trou dans le milieu des comics. Portrait, ici !

60 ENTRETIEN AVEC BEN TEMPLESMITH
Le co-créateur de 30 Jours de Nuit est un artiste original... et pas seulement par ses travaux. Nous avons réussi à saisir le bouillonnant artiste australien entre deux avions et le résultat est à son image.

3 BD inédites !

21 BATMAN : DÉJÀ VU

Scénario & dessins : Darwyn Cooke

Bruce Wayne crée le personnage de Batman après l'assassinat de ses parents dans une ruelle. Des années après, un jeune garçon vit la même scène. Notre héros masqué s'occupe personnellement du dossier qui lui rappelle de bien mauvais souvenirs. Paru dans **Solo #5**, dédiée à Darwyn Cooke, cette aventure est l'illustration parfaite du talent de l'auteur de **New Frontier**. Une histoire empreinte de rage et de tristesse pour le détective de Gotham...

47 BATMAN : GOTHAM KNIGHTS

Scénario : Cyrus Voris

Dessins : Chris Bachalo

Dans un futur proche, une jeune femme cherche à savoir qui se cache sous le masque de Batman en faisant appelle aux esprits ! Est-elle folle ? Trouvera-t-elle la réponse à ses prières ? Une histoire totalement dingue, au style graphique très particulier. Publiée en back-up de la série **Gotham Knight**, on retrouve Chris Bachalo aux crayons. Il se fait plaisir en dessinant le scénario de Cyrus Voris, et ça se voit !

71 SOLO : LOW CARDS IN THE HOLE

Scénario : Brian Azzarello

Dessins : Tim Sale

Un polar tragique. Voilà l'expression qui définit le mieux ce récit. Un assassin de la mafia sur le déclin repense à son histoire d'amour passée. Souvenirs enfouis et fantômes reviennent à la surface pour qu'il puisse trouver le salut. Six pages issues du SOLO consacré à Tim Sale. Une ambiance à la **Sin City**, pour une romance mortelle...

64 LA TUEUSE DES TUEURS

Peu connue (encore) en France, Hack/slash fait de nouveaux adeptes chaque mois aux USA. Nous avons cuisiné son créateur Tim Seeley...

66 MORT@17

Voilà encore une des dernières nées de la scène indépendante américaine. Une série aigre-douce à découvrir...

68 L'HORREUR DES SEVENTIES

Chez DC, les comics macabres ou d'horreur sont devenus une vache à lait dans les années 70. Retour sur une période sanglante et horrifique...

78 Dr PSYCHO

Le Dr analyse cette fois... la peur. Un sujet de circonstance dans le noir...

LEXICOMICS

Les comics ont leur jargon. Pour les non-initiés comme pour ceux qui veulent réviser, voici un petit lexique...

Comic-book « Bande dessinée » en anglais. Désigne l'objet. Par extension, les comics (au pluriel, parce qu'on ne dit pas UN comics mais un comic !!!), désignent la bande dessinée américaine.

Creator owned Une série dont l'auteur (et non l'éditeur) possède les droits et les personnages.

Crossover Aventure impliquant plusieurs personnages issus de séries diverses et généralement publiée dans ces différentes séries.

Fill-in Se dit lorsqu'un artiste en remplace temporairement un autre sur une série, pour permettre à cette dernière de sortir dans les temps.

Golden-Silver Age Comics parus avant 1956 (Golden) et entre cette date et la fin des années 1970 (Silver).

Mainstream Courant majoritaire de l'industrie des comics. Dans la pratique, désigne Marvel, DC et Image par rapport aux autres studios « indépendants ».

One shot Littéralement, « un coup ». Désigne une histoire complète, en dehors des séries régulières.

Ongoing Se dit de séries régulières, a priori non limitées dans le temps, par opposition aux mini ou maxi-séries.

Relaunch Pratique éditoriale consistant à relancer une série à partir du numéro 1.

Rough Esquisses ou crayonnés.

Sidekick Jeune équipier d'un super-héros plus connu (ex : Robin, Bucky, etc.)

Spin-off Série dérivée de la mythologie d'une autre (ex : une série dédiée à Robin est un spin-off de Batman).

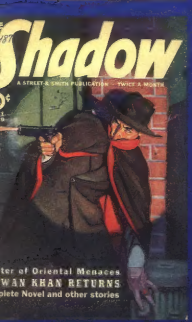
Story-arc Cycle d'épisodes formant une histoire complète au sein d'une série mensuelle.

Storytelling Narration, mise en scène.

Self-contained Épisode qui se suffit à lui-même, qui n'est pas à suivre.

Tie-in Événement/action/série en rapport avec un(e) autre.

ILS RÔDENT DANS LES CITÉS, LE PLUS SOUVENT LA NUIT, ET NE RESSEMBLENT EN RIEN AUX SUPER-HÉROS CONVENTIONNELS. DU SHADOW À THE QUESTION TOUT EN PASSANT PAR THE SPIDER, LES ANCÊTRES DU RORSCHACH DE WATCHMEN N'ONT PAS EN COMMUN QU'UN BEAU CHAPEAU MAIS AUSSI UN TON RÉSOLUMENT NOIR ET DES RACINES URBAINES, HÉRITÉES DE LA LITTÉRATURE DES PULP'S. UNE FAMILLE DE HÉROS BIEN À PART DANS L'HISTOIRE DES COMICS MAIS PLUS DÉTERMINANTE QU'ON NE POURRAIT LE CROIRE...

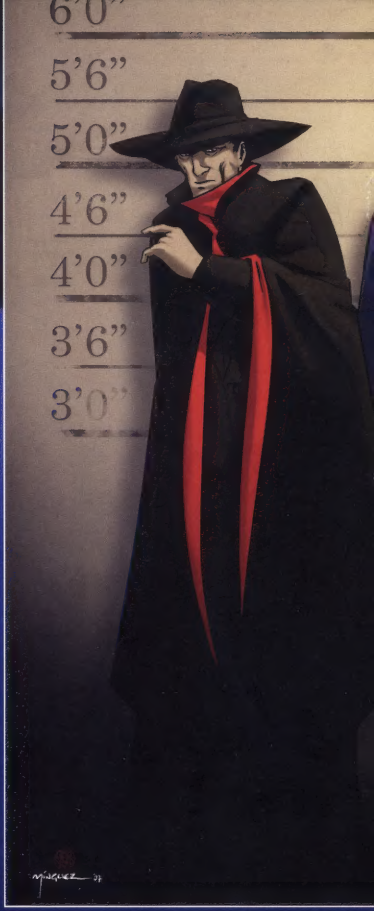


Le Shadow, un maillon essentiel dans l'histoire des justiciers urbains et nocturnes. Sa scénographie et ses postures précédaient Batman et quelques autres représentants du genre.

Une voix désincarnée dans la nuit... Le Shadow (l'Ombre) fait ses débuts dans les années 30. Grand-père de nombreux super-héros, il n'est alors que la voix d'un narrateur dans un show radiophonique. Conteur ponctuant de son rire sardonique le début et la fin de l'émission, son rôle s'arrête là, en tout cas, pour le moment... Mais son expression délirante (le personnage est d'abord interprété par Orson Welles à la radio), marque l'auditoire et moins d'un an plus tard, il est non seulement devenu essentiel dans les histoires mais il contamine d'autres supports. La voix prend de la consistance, dessine les contours d'un personnage qui finit par en devenir un à part entière (en empruntant son apparence au héros cinématographique français Judex [1]). Plus communément, s'enracine avec lui le genre « noir » dans la fiction américaine, alors énormément influencée par le cinéma des années 1910-1920 (ce qui explique le lien avec Judex) et le style de réalisateurs comme Fritz Lang. Bien qu'étant né en tant que personnage radiophonique, le Shadow fait appel à tout cet imaginaire visuel. Il est, à quelques mois près, le contemporain du film M le Maudit. De la radio, il passe alors aux romans, devenant la star de son propre « pulp » (magazine littéraire bon marché). Ensuite, il enchaîne avec le cinéma et les comics. Le Shadow n'est pas tout à fait un super-héros mais porte déjà en lui bon nombre de fondamentaux du genre : un personnage mystérieux dont la véritable identité (maintes fois démentie), reste une énigme ; des capacités hypnotiques lui permettant d'imposer sa volonté à divers agents ou même à ses ennemis ; un cadre résolument urbain et si possible nocturne, propice à traquer le moindre gangster... Bien avant d'influencer les futurs super-héros, le Shadow va donner naissance à une génération entière de héros venus des pulps, lesquels engendreront certains concepts. En octobre 1933, c'est au tour de The Spider de surgir sur la scène littéraire : cet autre héros de roman revêt dans le civil le costume de Richard Wentworth, passe son temps libre à se grimer en un personnage difforme (vaguement inspiré du roman Le Bossu du français Paul Feval), et traque les gangsters de façon violente et hystérique. The Spider s'illustre notamment par l'utilisation qu'il fait d'une sorte d'allume-cigares dissimulé dans une bague pour marquer au front les adversaires qu'il tue (en 1936, Lee Falk s'inspirera de cette bague pour donner une pratique similaire au Fantôme du Bengal). The Spider emploie également des cordelettes de soie, qu'il qualifie de « toile », pour escalader les immeubles ou circuler de toit en toit. Là aussi, un rapprochement se fait avec un certain héros de comics... allez, cherchez bien, un type en rouge et bleu, arrivé sur le tard, qui s'appelle Peter Parker [2]... ?! Très vite, d'autres enfants illégitimes apparaissent dans les romans (le Phantom Detective, à partir de 1933), et à la radio (le Frelon Vert, à partir de 1936). Parfois, tout ce beau monde change de support comme on change de cavalière. Le Frelon Vert et le Phantom Detective passent ainsi gaillardement dans l'univers des BD ou des serials. Tous les héros issus de cette famille sont facilement reconnaissables : ils privilégient les costumes de ville, les chapeaux de feutre très à la mode à l'époque, et s'évertuent à terroriser la pègre en surgissant du brouillard ou de la nuit, un revolver dans chaque main.

Après la radio, la case

Et les héros natifs de la BD ? Que l'on se rassure, ils sont loin d'être en reste et ont flairé la tendance. À commencer par un personnage qu'on ne peut décemment pas qualifier de super-héros mais qui, comme The Shadow,



Le Spider... Oui, on sait c'est le drame.

Tous des fils de Judex ! Les détectives à chapeau ont façonné les romans de gare, les pulps, comme les comics après eux.

LE NOIR LEUR VA SI BIEN

dresse le portrait d'une ville laminée par la pègre (plus précisément Chicago), et qu'il convient de nettoyer : le 4 octobre 1931, apparaît **Dick Tracy** (un daily strip publié dans la presse quotidienne), œuvre de Chester Gould. Au départ, simple agent spécial chargé de lutter contre la criminalité, Dick Tracy va évoluer vers bien autre chose grâce à l'ajout plus tardif de toute une série de gadgets (comme une radio cachée dans la montre du héros lui permettant de communiquer à distance avec une aisance carrément futuriste, des décennies avant l'invention du premier téléphone portable). La gouaille de ce daily strip va également se distinguer par le casting des ennemis de Tracy, pour la plupart gangsters difformes (là aussi on sent l'influence de **M le Maudit**. L'acteur Peter Lorre aurait tout aussi bien pu être un méchant de Dick Tracy). D'ailleurs, des années plus tard, les doubleurs d'un dessin animé de Dick Tracy singent la voix de Lorre pour incarner Flat Top, l'un des principaux adversaires du héros... Bien sûr, le génie de Chester Gould ne se limite pas aux personnages. Dick Tracy va faire date en créant de nombreuses techniques narratives. Mais les imitateurs se bornent souvent à n'en retenir que les aspects visuels les plus criards. En combinant certains éléments du Shadow à d'autres issus de Dick Tracy, on donne alors naissance à une véritable génération spontanée de héros de comics... et les différents éditeurs ne se sont pas faits prier. Le Crimson Avenger (publié par DC en 1938, précédant du coup Batman) est vite rejoint par le premier Sandman (1939, toujours chez DC). En 1939, le Blue Beetle (devenu célèbre sous des versions très différentes) commence en tant que simple limier, en costume de ville, chapeau et masque (ce « Scarabée Bleu » n'est à l'évidence qu'un plagiat du Frelon Vert), et n'ayant pas d'autre pouvoir que ses revolvers. Timely/Marvel Comics crée toute une ribambelle d'éphémères concurrents au Crimson Avenger ou au Phantom Detective en publiant (pour la seule année 1940), les aventures d'un Mister E, d'un Invisible Man ou encore d'un certain Phantom Reporter [3]. Bien plus tard, dans sa série **Planetary** (à dater de 1999), Warren Ellis glisse un hommage à tous ces personnages en mélangeant le look du Shadow et du Frelon Vert pour créer un personnage hybride, surnommé familièrement... The Spider.

Un des premiers rejetons du Shadow : le Spider, premier super-héros arachnéen.

Le Shadow ? Et non ! Il s'agit du Spider. Toute ressemblance avec le personnage précité n'est évidemment pas fortuite...

ou 40... Également en tenue de civil (sans le fameux chapeau cette fois-ci), il est carrément en osmose avec le milieu urbain. Il parle aux villes comme à des êtres vivants et se nourrit de leur pollution.

Face cachée

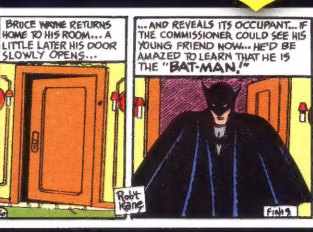
Du coup, si les villes prennent une dimension organique, les protagonistes eux-mêmes deviennent à leur tour tout aussi mariables. Comme nous l'avons dit, c'est d'abord le cas pour certains adversaires hyper-stylisés. Un certain nombre d'entre eux sont d'ailleurs carrément défigurés, affichant une certaine filiation avec le Fantôme de l'Opéra de Gaston Leroux (1910) et se plaçant comme autant de précurseurs de Two-Face (l'ennemi de Batman). Le chaînon manquant en la matière est un certain Blank, apparu en 1937 dans les aventures de Dick Tracy. The Blank est un gangster affreusement défiguré mettant au point un énigmatique masque blanc, ne laissant paraître aucun trait personnel (ni ses yeux, ni sa bouche). Dans les codes naissants de la BD américaine, le Blank est un peu une hérésie : il est l'incarnation de l'absence d'expression visuelle dans un média jouant habituellement la carte de l'exagération. Il annonce pourtant une branche à part de personnages urbains et ne tarde pas à faire des petits. Dès décembre 1939, The Blank est copié dans Detective Comics #34. On y voit Bruce Wayne tombant fortuitement sur une personne dénuée de traits et coiffée elle aussi d'un chapeau. Très vite, le héros apprend que son interlocuteur (un français du nom de Charles Maire), a été victime d'un savant fou, le terrible Duc D'Orterre qui vole le visage de qui a le suite p.01

Le Shadow, un maillon essentiel dans l'histoire des justiciers urbains et nocturnes. Sa scénographie et ses postures préfiguraient Batman et quelques autres représentants du genre.

Des Protecteurs Pour Babylone

La raison pour laquelle on duplique aussi amplement (en particulier dans les années 30/40), c'est parce qu'il y a de la demande. Comme bien souvent dans les cultures populaires, ces personnages répondent à un besoin, c'est-à-dire à une certaine auto-interrogation du peuple américain sur son évolution. Quand le Shadow naît, la crise boursière de 1929 n'a que quelques mois, et précipite une partie de la population rurale vers les métropoles dans l'espoir d'un meilleur niveau social. Bien sûr, le nerf de la guerre, c'est la recherche d'un emploi... mais les avantages technologiques qu'offre la ville par rapport à la campagne sont indiscutables : l'électricité au lieu du gaz, le téléphone... Les villes sont un peu le miroir aux alouettes. De plus, les USA sont en pleine révolution démographique (entre 1915 et 1950 le pays passe de 100 à 150 millions d'habitants et dans les années 30, on est en plein milieu de cette explosion). À travers toutes ces mutations, une partie de la population américaine se pose donc la question de savoir ce qu'est une ville moderne et quelle place l'individu peut y espérer. D'où l'écho rencontré par des personnages comme le Shadow, le Spider et plus largement les héros de pulps (comme Doc Savage) : des gens qui « savent » fonctionner dans la société en faisant la distinction entre le Bien et le Mal, et punissant brutalement. Si la reconnaissance du Mal est aussi facilement identifiable, c'est parce qu'elle est représentée par des ennemis aux faciès hauts en couleurs et aux silhouettes grotesques. Dès 1931, la liste des ennemis de Dick Tracy est en un sens aussi bien annonciatrice des futurs adversaires de Batman que de la litanie de brutes de Sin City (le Marv de Frank Miller aurait tout aussi bien pu être un opposant du héros de Chester Gould). Ces héros sont indissociables des villes qu'ils traversent. Sauf de rarissimes enquêtes dans une petite bourgade (le temps d'un huis clos), ils se limitent aux grandes villes qui constituent en quelque sorte leur habitat naturel. On n'imagine pas le Shadow ou le Spirit enquêter au milieu de nulle part, guettant le malfrat au détour d'une grange. Ils prennent leur entière dimension quand ils arpentent les toits ou les trottoirs d'une ville si tentaculaire que la réalité ne suffit pas toujours à la définir. D'où les innovantes mises en scène d'Eisner, avec les immeubles qui forment régulièrement le titre des aventures du Spirit. Les gratte-ciels deviennent une sorte de matière vivante, malléable, habillant l'histoire et accueillant le héros en son sein. Dans le genre, l'apparition plus tardive (à partir de 1996) de Jack Hawksmoor dans Stormwatch puis Authority, témoigne que la recette est loin de s'appliquer aux seuls personnages des années 30

BATMAN et les Pulps


BRUCE WAYNE RETURNS HOME TO HIS ROOM... A LITTLE LATER HIS DOOR SLOWLY OPENS...
...AND REVEALS ITS OCCUPANT... IF THE COMMISSIONER COULD SEE HIS YOUNG FRIEND NOW... HE'D BE AMAZED TO LEARN THAT HE IS THE "BAT-MAN!"
WATCH FOR A NEW THRILLING "BATMAN" STORY
NEXT MONTH!
Robt. Kane
Finis

Avec son costume de chauve-souris, sa cape et divers autres éléments, Batman est déjà de l'autre côté de la barrière. Bien qu'il soit clairement un descendant des pulps, il est aussi un super-héros à part entière, motivé par le succès commercial de Superman quelques mois avant sa création. Mais les épisodes initiaux de Batman dans Detective Comics trahissent le fait que les deux auteurs (Bill Finger et Bob Kane) sont friands de pulps et daily strips. Outre le personnage de Charles Maire (sorte de prototype de The Question dont nous reparlerons plus loin) directement « emprunté » à Chester Gould et à son Dick Tracy, les allusions ne manquent pas. En 1935, on trouve un personnage de pulps nommé Doctor Death, sorte de Fantomas amateur de zombies... Eh bien, dès Detective Comics #29 (soit le troisième épisode de Batman, en 1939), l'homme chauve-souris croise un Doctor Death identique en tout point, sans même prendre la peine de racher son inspiration (d'ailleurs on retrouve Dr. Death dans la série 52, parmi les scientifiques kidnappés).

Mais la plus grande influence « pulp » de Batman est sans conteste The Black Bat, une série de romans publiés entre 1933 et 1934. Il s'agit d'un enquêteur très commun. Une sorte de détective du dimanche se distinguant surtout par ce surnom de « chauve-souris noire » mais sans aucun costume distinctif. Ironiquement cependant, le logo du Black Bat, tel qu'il apparaît sur les couvertures, représente une chauve-souris noire centrée dans un rond symbolisant sûrement la Lune. Bref, il préfigure carrément le logo plus tardif de Batman (celui utilisé à partir des années 60). Là où les affaires se compliquent, c'est que DC n'est pas le seul à se souvenir de ce Black Bat. À quelques jours de la sortie de la première apparition de Batman dans Detective Comics, un éditeur de pulps publie la première aventure d'un nouveau... Black Bat (dans Black Book Detective Vol.9 #2). Et cette fois, le personnage porte bien un costume et un masque noir, flanqué d'une cape en forme d'ailes de chauve-souris. D'ailleurs, la cape du Black Bat ressemble bien plus à celle du Batman moderne tandis que celui de 1939 porte quelque chose de semi-rigide, un peu comme des armatures de parapluie. À se nourrir du même souffle, les deux éditeurs tombent alors, à peu de choses près, sur le même résultat ! Le procureur Anthony Quinn (sans rapport avec l'acteur) est défiguré et aveuglé par une bouteille d'acide. Un temps prostré par cette infirmité, le héros constate que ses autres sens y ont gagné. Il peut donc continuer à lutter contre le crime, peut-être même mieux qu'avant puisque personne ne soupçonnerait un pauvre aveugle. Voici donc le nouvel alter-ego de Black Bat, libre d'évoluer dans la nuit comme une chauve-souris. Ce Black Bat continue de paraître dans des nouvelles jusqu'en 1953 (et quelque chose nous dit que du côté de Marvel, on doit beaucoup l'apprécier, ce qui expliquerait quelques années plus tard la création d'un certain avocat aveugle nommé Daredevil).

S'il convient d'enfoncer encore un peu plus le clou concernant les rapports entre Batman et les pulps, précisons qu'en 1935, The Spider affronte dans l'un de ses romans le terrifiant... Bat Man. Là aussi, on ne peut pas dire que le nom soit tombé dans l'oubli. Bref, tous ces personnages nocturnes ont beau évoluer dans le noir, la ressemblance se voit... comme en plein jour.

Ci-dessus : si l'on compare le Black Bat (ci-dessus) au Batman de 1939 (ci-contre), c'est bien le héros des Black Book Detective qui ressemble le plus au Batman moderne (à l'exception des oreillettes).

Fatal au féminin

« Les femmes ! Elles peuvent faire de vous un grand ou vous rendre minuscule. Et nous, les hommes ? Nous nous faisons manipuler... », Silent Sam le Barman, dans Spirit (Sept. 28, 1941).

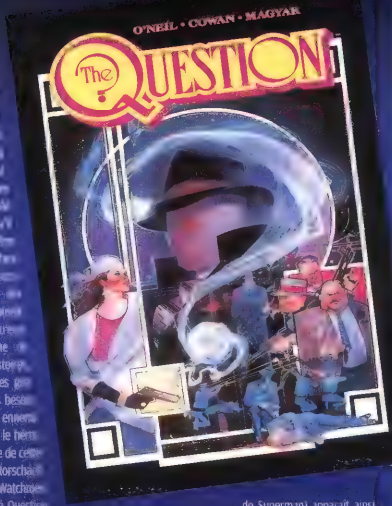
La femme fatale est l'un des poncifs du genre « Noir ». Pas de bon polar sans sa blonde vaporeuse attendant le détective dans son bureau, de brune piquante portant l'arme au poing ou de rousse incendiaire animant le tripot dans lequel le meurtre s'est produit. Là aussi, l'influence d'un certain cinéma européen est manifeste. Le personnage de Lola Lola, incarné par Marlene Dietrich dans le film **L'Ange Bleu** de Josef Von Sternberg (1930), ou Irma Vep dans le **Vampires** du français Louis Feuillade (1915), sont autant de modèles qui vont influencer aussi bien le cinéma américain que les comics et daily strips. Dès 1934, **Terry et les Pirates** de Milton Caniff est ainsi un bon vivier de femmes fatales, la principale étant Dragon Lady (ennemie jurée du jeune héros). Will Eisner reprend à son compte la recette. S'il est faux de dire que le Spirit ne combat que des femmes, la liste de ses adversaires ressemble pourtant par endroits à un véritable harem. Sand Saref, P'Gell, Lorelei Lox et quelques autres tenteront de s'attaquer aussi bien à la vie du héros... qu'à sa libido. Et si toutes ces femmes ne suffisent pas, le Spirit a aussi

une alliée occasionnelle, manipulatrice à souhait, en la personne de Silk Satin. Batman n'est pas en reste avec Catwoman ou (bien plus tard), Poison Ivy. De nombreux épisodes montrent le super-héros dans une pose équivoque, piégé sous une ennemie qui le chevauche, avec manifestement d'autres intentions que le combat. Même le personnage de Black Canary fait son entrée en tant que criminelle ennemie de Johnny Thunder... Tout comme la Veuve Noire qui se pose en séductrice face à Iron Man. Même s'il y en a pour y voir (déjà) une glorification de la femme-objet, il s'agit pourtant bel et bien d'une forme revendicative de féminité lorsqu'on remet le contexte dans les années 30 et 40. Toutes sont des contemporaines de Gilda (incarnée en 1946 par Rita Hayworth). Plutôt que de simples potiches (façon Lois Lane), incapables de démasquer le héros à leurs côtés, ces femmes au parfum sulfureux affirment leur personnalité, tiennent tête au protagoniste mâle et savent ce qu'elles veulent. Quand P'Gell apparaît pour la première fois dans le strip du Spirit, elle annonce d'emblée la couleur : *« Je suis P'Gell... et ceci n'est pas une histoire pour petits garçons. »* Le **Sin City** de Frank Miller s'inscrit dans la lignée de ces modèles prestigieux, avec de nombreuses « femmes fortes » telles Gail, Goldie ou Nancy Callahan. On voyait déjà l'intérêt de Miller pour ce genre de personnages à travers Elektra, créé quelques années plus tôt dans Daredevil.

VEUVES NOIRES: Sulfureuses, envoutantes, dangereuses... Face aux héros "noirs", les femmes sont autant de mangeuses d'hommes.

Le Phantom Stranger

malheur de s'opposer à lui. Batman met un terme à ses agissements... sans pour autant trouver le moyen de guérir le pauvre Charles Maire (et là, on se demande comment le personnage peut voir sans yeux ou respirer sans bouche...). Cette branche reste ensuite en jachère pendant un bon moment pour la retrouver très fortement quelques années plus tard dans l'oeuvre de Steve Ditko. Certainement impressionné par le Dick Tracy de Chester Gould, Ditko va s'employer à donner des ennemis grotesques au Spider-Man de Marvel. Parmi eux, le Crimemaster aux faux airs du Blank puisqu'il est flanqué lui aussi d'un impeccable costume de ville, d'un chapeau, et d'une cagoule intégrale cachant son visage. Sans pousser le mimétisme vestimentaire, le Caméléon, autre adversaire de Spider-Man, est néanmoins très inspiré de Clayface (un ennemi de Batman pouvant prendre n'importe quelle identité), ainsi que du Blank de Tracy avec son visage blanc. La quête d'identité et/ou de moralité reste un fil directeur dans les travaux de Ditko. Parti de Marvel, il n'a de cesse d'explorer ces thèmes, de manière de plus en plus politique. Mister A, paru dans **Witzend** #3 (prozine auto-édité par Wally Wood) est une sorte d'interrogation permanente sur la société et ses moeurs. Un personnage immaculé, en costume de ville et coiffé de l'incontournable chapeau, torturé par ces questions, s'en tient malgré tout à une philosophie bien tranchée (nous ramenant à la définition manichéiste de ces héros urbains) : les coupables doivent payer et le héros ne montrera pas de pitié, malgré ses interrogations affichées. La même année, une autre création de Ditko exploite le même discours tout en prenant une apparence décidément très familière : The Question est un héros urbain luttant contre la criminalité. Son look ? Un masque synthétique qui cache ses traits et en fait donc un sosie (cette fois total), du Blank vu dans



Dick Tracy. Ditko ne sera pas le seul créateur fasciné par la formule du héros civil seulement distingué par une cagoule. Alex Toth s'y essaie à travers le Vanguard, un héros dont le déguisement est « à discrétion », sachant qu'il se compose en plusieurs étapes : du costume de ville à la tenue de super-héros assumée), selon qu'il ressente ou non le besoin d'être discret. Tous ces héros à « faux cachés » ont autre chose en commun : ils préfèrent affronter des gangsters très terre-à-terre plutôt que des super-criminels. Puisque mêmes apportent la touche d'étrange dans leurs propres histoires, ils n'ont pas besoin de drôles de masques pour Dick Tracy. Pas besoin plus d'un Blank (ou d'un ennemi équivalent), puisqu'il y a déjà le héros qui joue ce rôle. Au paroxysme de cette tendance, citons bien sûr le Rorschach d'Alan Moore, tel que vu dans Watchmen en 1986 : un prédécesseur de The Question reprend ses vues assez tranchées sur la société…

En 1992 (dans Doom Patrol #42), Grant Morrison produit une parodie moins connue du personnage de Ditko. Il s'appelle The Fact (le Fait) et accable ses adversaires de petites cases de texte sur lesquelles sont écrites des évidences, façon lapalissades.

Noir Sans Limite

Arrivé à ce stade, on pourrait croire que le Noir se limite à des personnages énigmatiques, combattant le crime l'arme au poing dans une ambiance de polar tout juste agrémentée d'un masque. Mais ce serait une définition trop restrictive. Le Noir, c'est d'abord un ton avant d'être un personnage. Si vous avez le héros sans l'ambiance, ça ne marche pas. Pour s'en convaincre, il suffit de regarder la piteuse version du Shadow publiée dans les années 60 par Archie Comics, où il apparaît comme un super-héros kitsch (vêtu de vert et de bleu), bien loin de sa classe habituelle. C'est donc bien le contexte qui fait le Noir : le fait que des héros récurrents s'y soient épanouis pendant de nombreuses années permet de retracer l'évolution du genre mais n'en délimite pas les contours. Le Noir arrive à dépasser le besoin d'avoir un héros pour parfois déboucher sur des histoires amorales sur le milieu des gangsters. Les comics des années 50 en sont particulièrement friands à travers des titres comme True Crime, Western Crime Cases, War Against Crime, Crime Suspenstories, Crime Does Not Pay, Crime Can't Win ou bien d'autres encore… On y voit là les prédécesseurs de certaines séries modernes comme Sin City, Anx ou Criminal. Le Noir n'est donc pas condamné à un emblématique justicier. Il n'est pas limité non plus par le contexte criminel mais s'ouvre, si besoin est, au Fantastique. Là aussi, les comics suivent l'exemple du cinéma européen du début du 20ème siècle. Le film Nosferatu de Murnau (sorti en 1922), est un bon exemple d'histoire lugubre à souhait, posant les fondements visuels. Et des l'emergence du Shadow en tant que voix fantomatique, l'esquisse de quelque chose d'autre qu'un simple citoyen luttant contre le crime de façon anonyme s'affiche. Le potentiel fantastique est là. Il sera repris et poursuivi par des personnages se définissant d'abord comme des « Ghost Detectives ». En octobre 1935 (New Fun Comics #6), Doctor Occult, une création de Siegel et Shuster (futurs auteurs de Superman) apparaît ainsi comme une sorte de Dick Tracy de l'horreur. Fidèle à l'esthétique traditionnelle du détective de polar, Occult se spécialise dans la chasse aux démons et sorciers de tout bois. C'est toujours chez DC que paraîtra (en août 1952), le Phantom Stranger, un personnage mystique qui flotte tout au Shadow des débuts. Comme lui, il est une sorte de conteur suggérant de la nuit pour effrayer le lecteur avec des récits de sorcellerie ou de crime. Le représentant moderne de cette catégorie est une création d'Alan Moore, John Constantine, dont les aventures paraissent dans la série Hellblazer (près de 240 numéros au compteur). John Constantine reprend typiquement les codes du roman noir (élégance de détective fatigué, trench-coat usé, et dont les amis ont la fâcheuse tendance à périr), et les utilise dans un contexte fantastique (avec la lutte contre les hordes de l'enfer). On constate une nouvelle fois que c'est le ton qui fait tout : chez Marvel, les aventures mystiques du sorcier Doctor Strange sont bien trop chiadées pour passer pour un récit noir alors qu'à l'opposé, certains épisodes de District X (série sur un quartier de mutants) peuvent y prétendre. Après des décennies d'hégémonie de super-héros ranimés, le Noir revient donc à la mode. Ou plutôt, devrait-on dire qu'il l'a toujours été mais qu'il se manifeste de nouveau par bon nombre de séries contemporaines comme Powers (de Brian Michael Bendis et Michael Avon Oeming), Walking Dead (Robert Kirkman et Charlie Adlard) ou 30 Days Of Night (Steve Niles et Ben Templesmith). A ce stade, et vu la portée de son influence, même le fan de super-héros se sentirait très orphelin si on retirait ce genre de l'histoire des comics (sans « noir », on n'aurait pas eu de Batman, Spider-Man, Daredevil et bien d'autres encore). On n'a peut-être pas toujours vu le « noir » sous les couleurs vibrantes des comics, mais il a toujours été là…

MY NAME IS CHARLES MAIRE KAREL HERE IS MY SYSTER. WE MEET THE DUC D'ORTERRE. WE MET AT A BAL MASQUE. HE WAS ENCHANTED OF KAREL BUT WHEN I INTER FEARED

The Question : archétype du héros qui, par sa remise en cause du système, est un héros qui "sait". Il est le descendant direct de personnages mineurs apparus dans Dick Tracy ou même dans les aventures de Batman.

Xavier Fournier

(1) Voir la rubrique « héros oublié » de Comic Box Vol.2 #7 - (2) Dans Origins of Marvel Comics, Stan Lee lui-même explique en toutes lettres qu'il s'est inspiré de ce Spider pour créer son Spider-Man. Mais cette double parenté a bien sûr toute pour but de cacher l'influence certaine de Silver Spider et de The Fly d'autres super-héros créés par Joe Simon. (3) Des héros mineurs dont certains feront leur retour dans la série The Marvels 2 parue chez Soleil Collection Marvel.

Entretiens avec Ed Brubaker

AUTEUR BLANC COEUR NOIR

ED BRUBAKER EST NOIR. TRÈS NOIR MÊME. IL AIME PAR-DESSUS TOUT LE POLAR, LA "CRIME FICTION", ET LES AMBIANCES SOMBRES. ET MÊME S'IL PRÉSIDE AUX DESTINÉES DES ÉTRANGES X-MEN DEPUIS UN AN, C'EST SANS CONTESTE AVEC DES SÉRIES COMME SLEEPER, CRIMINAL, DAREDEVIL, CAPTAIN AMERICA ET PLUS RÉCEMMENT, IRON FIST, QU'IL S'EST IMPOSÉ. POUR COMIC BOX, ED A ACCEPTÉ D'ÉVOQUER SES INFLUENCES "NOIRES" MAIS AUSSI SON ACTUALITÉ AVEC CRIMINAL, TÊTE À CORNES ET LE NOUVEAU CAPTAIN AMERICA.

REPÈRES

Base d'opération :
Portland, Oregon.

Ses séries phares :
- Dark Horse Presents (Dark Horse)
- The Authority : Revolution (Wildstorm)
- Deadenders (Vertigo)
- Gotham Central (DC)
- Sleeper (DC)
- Books of Doom (Marvel)
- Catwoman (DC)
- Daredevil (Marvel)
- X-Men : Deadly Genesis (Marvel)
- Uncanny X-Men (Marvel)
- Captain America (Marvel)
- The Immortal Iron Fist (Marvel)
- Winter Soldier : Winter Kills (Marvel)
- Criminal (Icon)

Les comics de crime se sont beaucoup développés ces dernières années. D'après vous, qu'est-ce qui les rend aussi populaires ?

Je ne connais pas l'étendue de leur popularité dans les comics américains, mais nous en avons beaucoup, c'est vrai. En ce qui me concerne, ils m'ont toujours plu. Ce sont les premiers que j'ai lus, quand j'avais cinq ans. J'avais des numéros de **Crime SuspenStories** (publiés chez EC Comics). Le comic le plus populaire est bien évidemment **Sin City** de Frank Miller. Il venait d'écrire des histoires de Daredevil et de Batman et il voulait faire sa propre histoire... alors il a créé ce comic pulp extraordinaire. Les histoires criminelles que je lisais durant mon adolescence et qui m'ont beaucoup influencé sont celles des BD européennes, comme Torpedo.

Est-ce une coïncidence que des scénaristes tels que Greg Rucka, Brian Michael Bendis et vous-même injectiez un aspect pulp aux comics de super-héros ?

Nous avons tous commencé à travailler pour les comics à la fin des années 90. Greg Rucka était au départ un scénariste de fictions criminelles et il avait déjà publié trois romans avant d'écrire son premier comic-book. Pour ma part, je travaillais dans une librairie et je lisais beaucoup de romans policiers. J'avais déjà écrit quelques comics pour DC, je travaillais sur ma propre histoire, et je cherchais ce que j'allais faire. Une éditrice de DC, Shelly Bond, m'a appelé pour que je leur propose une nouvelle série. Je me suis dit que j'allais leur fournir une histoire criminelle, en me disant qu'ils la refuseraient sans doute. Mais ils ont accepté ! Dans le même temps, Brian Azzarello leur a proposé une autre histoire "noire", **Jonny Double**. Nous sommes tous arrivés avec des passés différents à la même période. Brian Bendis voulait également faire des histoires d'espionnage, des polars. Par la suite, quand je suis entré chez Vertigo, j'ai réalisé une série avec Michael Lark. Je pensais que plus personne ne voudrait de moi parce que le public en aurait marre des histoires de crimes. Mais on m'a dit : *"Si tu peux écrire de telles histoires, tu peux écrire Batman."* Je n'y avais jamais pensé ! (rires).

C'est la beauté des comics : vous pouvez passer d'un style à un autre facilement...

Exactement. Je pense que quand vous savez écrire des histoires policières, vous pouvez tout écrire. Les super-héros viennent des comics pulps tels que The Shadow, Doc Savage...

Justement, Iron Fist a une forte influence pulp. Avez-vous relu les histoires du Shadow ou de Doc Savage durant le développement de la série ?

Pas en travaillant dessus. Mais, évidemment, quand j'ai imaginé la série, je savais que cela serait une histoire pulp. **Iron Fist** a été inspiré par ces aventures de kung-fu durant les années 70 ainsi que par un ancien personnage (Amazing Man), inventé par le créateur de Namor. C'est un millionnaire qui vient d'une ville mystique, tirant tous ses pouvoirs du kung-fu. Quelque part, il ressemble un peu au Shadow. J'avais envie d'explorer plus encore son passé et son univers. Comme le fait qu'Iron Fist existe depuis la création de

K'un L'un. Matt et moi avions la même approche. C'est pour ça que ses histoires sont si intéressantes. Il essaie d'imposer un maximum d'idées par page. Davantage de comics devraient s'en inspirer. La plupart des séries actuelles ont un si lourd passé qu'elles ressemblent au soap opera. Par exemple, les X-Men, c'est une histoire romantique où les personnages utilisent parfois leurs super-pouvoirs. Avec Iron Fist, nous avions l'occasion de recommencer à zéro ou presque. Nous savions dès le début qu'il y aurait cette ambiance pulp. Il n'a pas encore affronté de véritables super-vilains. Cette série est un mélange de tout ce qu'on peut faire dans les comics.

Vous avez avoué avoir écrit Iron Fist avec Matt Fraction tout en jouant aux jeux vidéo...

(rires)... Oui, c'est vrai. Nous avons passé à quelques histoires alors que nous étions sur XBox Live. C'est comme être au téléphone et jouer en même temps.

Y a-t-il une méthode pour travailler en duo ou avec plusieurs autres scénaristes ?

Il y a plusieurs types de collaborations. Pour Iron Fist, à cause de mon planning, je devais collaborer avec un autre scénariste. Ils ne voulaient pas vraiment que j'écrive la série. C'est moi qui a décrit le pitch à Marvel. J'ai insisté pour en faire partie et j'ai choisi Matt pour m'aider. Je suis la main directrice, Matt écrit les scénarios et je les relis pour les valider. Un comme un éditeur. C'est un processus intéressant. Progressivement, Matt devient plus autonome. Par exemple, nous avons eu l'idée de ramener K'un L'un et de créer un tournoi avec d'autres villes mystiques. Matt a trouvé le nom de ces villes et des participants. Quand il me montrait ce qu'il avait fait, je suggérais simplement de changer certaines choses ou certains noms.

C'est du ping-pong...

Exactement. D'ailleurs, quand nous étions sur notre XBox, nous jouions à ça.

Pensez-vous que c'est une bonne idée d'avoir des groupes de scénaristes, comme il en existe dans le milieu des séries télé ?

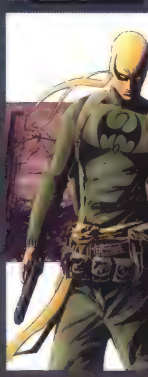
Ça marche dans les deux sens. Je pense que beaucoup de scénaristes viennent travailler dans les comics parce qu'ils ont la possibilité de transcrire exactement leurs visions. Vous dépendez de moins de choses. Dans les séries télé, vous n'êtes seulement que l'un des dix scénaristes présents dans la pièce, où chacun donne son avis sur le prochain épisode. Celui qui est chargé de l'écrire prend en compte toutes ces remarques. Un de mes amis qui travaille dans ce milieu m'a expliqué que la plupart du temps, à peine 10% de ce que vous écrivez se retrouve sur les écrans ! L'avantage d'écrire des comics ou des romans est que le lecteur lit votre pensée.

Même si ce qu'il voit est essentiellement les dessins de l'artiste...

Oui, c'est vrai. C'est pour ça que les storyboarders ont envie de travailler pour les comics même si c'est moins bien payé. Les gens peuvent voir ce qu'ils dessinent. Je pense que dans certains cas, réunir des scénaristes peut rendre une histoire bien meilleure que celle d'un scénariste isolé. Par exemple, le crossover sur les X-Men qui se déroule actuellement aux USA (Messiah Complex, NDLR), regroupe six ou sept scénaristes. C'est bien meilleur que si chacun avait écrit sa partie dans son coin. Mais je n'aime pas tout le temps travailler ainsi. Sur **Iron Fist**, ça me fait plus de travail que si je devais écrire la série seul. J'ai une idée sur l'évolution de l'histoire et Matt écrit quelque chose de diamétralement opposé. Je dois alors réécrire des sections entières du scénario car il ne correspond pas à l'avenir que je me fais de la série. Mieux pour lui, ça lui fait plus de travail. Pour **Gotham Central**, Greg et moi avions décidé de ne pas écrire ensemble. Nous nous retrouvions une fois par an pour écrire un story-arc de quatre ou cinq numéros ensemble. Une histoire importante réunissant tous les personnages.

Vous avez commencé comme dessinateur de cartoons. Êtes-vous le genre de scénaristes qui fait des dessins pour expliquer sa vision au dessinateur, tout spécialement avec des artistes qui ne sont pas totalement bilingues ?

Avant, je le [illegible] montrer ma vision de la case. Mais la plupart des artistes avec lesquels je travaille sont tellement bons que je n'ai plus besoin de faire ça. Je travaille avec eux depuis des années et je sais comment ils vont dessiner mon scénario. Par contre, quand je travaille avec de nouveaux dessinateurs, je leur donne plus d'instructions. C'est pour ça que je préfère collaborer avec des artistes que je connais, ils sont au fait avec ma façon d'écrire. C'est dur quand vous travaillez avec quelqu'un qui ne parle pas bien l'anglais. Ils font des contre-sens ou bien ils font des erreurs de traduction.



Il faut espérer que cela ne vous fera pas abandonner ce genre de collaborations...

Oh, non. Ça peut être drôle parfois. Par exemple, Billy Tan, qui a travaillé sur le crossover des X-Men, parle anglais alors qu'il vient de Malaisie. J'avais écrit que le personnage bondait et il l'a dessiné passant la serpillière (le mot anglais « mopping », signifie bouder ou balayer selon le contexte) ! Nous avons dû lui faire redessiner la page, mais c'était très amusant (rires).

Dans Criminal, les personnages sont plutôt révoltés, notamment Leo dans le premier volume. Les héros ne sont pas un exemple pour la jeunesse et les vilains ne sont pas si méchants. Rien n'est ni blanc ni noir. On retrouve des points communs avec des films de Tarantino comme True Romance. Vous avez les mêmes références ?

Je suis certain que lui et moi avons regardé les mêmes films et lu les mêmes livres ! (rires). Quand je fis ses interviews, je vois qu'il cite les mêmes références.

Il vous voile toutes vos répliques !

(rires)... Je ne sais pas trop. J'aime beaucoup les films datant de la fin des années 60 jusqu'au milieu des années 70. Je lisais aussi des romans de Richard Stark. Si vous regardez le personnage de Harvey Keitel dans **Reservoir Dogs**, il ressemble aux héros des romans de Stark. Tout comme l'est le personnage de Robert de Niro dans **Heat**. Je pense que Richard Stark a une grosse influence sur les scénaristes de polars, de même que Robert McDonald. Cette influence existe, qu'on l'admette ou pas.

Vous avez dit ne concevoir cette série qu'avec les dessins de Sean Phillips. Si vous avez envie de travailler avec d'autres artiste sur la série, serez-vous obligé d'étendre l'univers de Criminal à des spin-off ?

Je crois que toute la série **Criminal** sera dessinée par Sean. Si j'ai d'autres histoires de crimes à raconter, et si j'en ai le temps, ça sera différent. J'ai discuté avec Javier Pulido d'une éventuelle série... En ce qui concerne **Criminal**, j'ai une idée précise de l'histoire, des relations entre les personnages. Je ne peux pas imaginer quelqu'un d'autre que Sean sur cette série. Il peut dessiner un numéro entier en trois semaines. C'est bien, car en ce moment, c'est moi qui suis lent ! (rires).

Peut-être parce que vous écrivez beaucoup de séries...

Je crois que c'est une raison, en effet (rires).

Criminal comporte de nombreux personnages. C'est une série basée sur un concept. On retrouve des similitudes avec Sin City, non sur le style mais sur votre façon de raconter vos histoires cycliquement. Il n'y a ni début, ni fin. Est-ce volontaire ?

Oui, on peut dire qu'il y a des similitudes entre les deux séries. Je ne voulais pas de copier ce que faisait Frank Miller sur **Sin City**. D'ailleurs, je ne comprenais pas vraiment **Sin City** au début. Ce n'est pas que je ne comprenais pas l'histoire, bien ! (rires). Seulement, je ne voyais pas trop où il voulait en venir. Je pensais qu'il allait faire une histoire de polar classique. Au lieu de cela, il a écrit une histoire de super-héros avec des gens ordinaires qui se tirent dessus avec de gros flingues. Ce n'est qu'en voyant le film que j'ai compris ce qu'il avait voulu faire : prendre les deux genres et les confronter. J'ai ensuite relu le graphic novel et j'ai saisi ! (rires). **Criminal**, c'est un **Sin City** plus réaliste. Par exemple, si Marv tombe d'un toit, il se relève et continue de courir... tandis que dans **Criminal**, si Tracy ou Leo tombent d'un toit pour atterrir sur une voiture, ils fracassent ou se brisent tous les os du corps ! Ce que Miller a parfaitement réussi, c'est de créer une ambiance noire dans laquelle tous les personnages sont anormaux, même s'ils se vivent. Avec **Criminal**, j'essaie de raconter ces histoires sur tous ces personnages, mais dans un même livre.

Même s'ils meurent, ils reviennent.

Ils ne reviennent pas vraiment ! (rires). [illegible] leur vie avant leur mort. Beaucoup de lecteurs pensent que Leo est mort à la fin du premier volume. Mais... il est présent dans le second volume ! (rires). J'ai aimé le fait que Frank utilise la voix comme personnage principal et je savais que je ne pourrais pas faire la même chose sans le plagier. Je ne suis donc dit que je pourrais faire de l'histoire de ces héros le personnage principal. Tous les personnages sont connectés. Ils ont grandi dans le même quartier, dans le même univers. Les prochaines histoires que je

vais écrire se situent dans une autre période, les années 70, et la première raconte l'histoire du barman. J'ai ce grand canevas et je passe d'un endroit à un autre. Je me suis créé un monde pour raconter toutes les histoires criminelles qui me passent par la tête.

Au fait, bravo pour la couverture de Criminal #10 façon Life on Mars (feuilleton américain dernièrement diffusé sur France 4 dans lequel un flic se réveille... en 1973) !

Merci ! (rires). La première saison a été diffusée à la télé ici. Sinon, on se la procure en import en Grande-Bretagne. Pour ma part, j'achète beaucoup de DVD étrangers, notamment des films hongkongais, comme **Exile** de Johnnie To.

Vous avez dû adorer Internal Affairs, le film d'Andrew Lau ?

Oh oui. J'écrivais **Sleeper** et on m'a dit que ça ressemblait au film alors que je ne l'avais jamais vu. Je l'ai donc acheté sur eBay. Après avoir visionné le DVD, plusieurs fans m'ont envoyé d'autres exemplaires dans les semaines suivantes ! (rires). Je l'aime plus que le remake (NDLR : « Les Infiltrés », avec Leonardo DiCaprio et Matt Damon).

En tant que fan et scénariste de comics, aimeriez-vous faire des adaptations en bande-dessinées de classiques comme Le Faucon Maltais (avec Humphrey Bogart) ? Certains éditeurs ont tenté d'adapter des films en comics avec plus ou moins de succès.

Je ne sais pas. Je ne crois pas vouloir adapter le travail de quelqu'un d'autre en comic. Je préférerais adapter un roman en film, un vieux roman dont l'auteur est mort. Adapter un film en comic, c'est difficile, car les médias sont si proches. **Le Faucon Maltais** est un livre si bien écrit qu'il n'y a rien à rajouter. La version cinématographique de John Huston est parfaite également. Je préfère écrire des histoires originales. Pour moi, être scénariste, c'est explorer des personnages, des situations.

Les comics de EC font partie de vos classiques. Quand on regarde votre biographie, on s'aperçoit que vous avez abordé plusieurs genres mais jamais l'horreur. Est-ce un style auquel vous voudriez vous attaquer dans le futur ?

J'aime les histoires d'horreur parlant de démons, comme **L'Exorciste**. J'ai grandi en allant à l'église. Même si je ne suis plus religieux aujourd'hui, j'aime ces gens un peu fous qui croient au Diable et en Dieu, qui prédisent la fin du monde. C'est l'aspect démoniaque qui me plaît. J'ai essayé d'écrire des scénarios d'horreur, mais ils se sont transformés en polars ! (rires).

Daredevil vient de dépasser le numéro 100 aux USA. On a parlé du fait que ce numéro ne comporte pas de cliffhanger ou de révélations surprenantes. Il s'agissait juste d'une bonne histoire. En aviez-vous marre des numéros anniversaires explosifs et vouliez-vous simplement clore un chapitre et passer au suivant ?

(rires)... Pas vraiment. Pour moi, c'est le genre de numéro anniversaire que j'aime lire. Il y a plusieurs anciens dessinateurs du titre qui reviennent pour ce numéro. Je voulais vraiment que John Romita dessine la partie romantique, et que Gene Colan dessine Daredevil et la Veuve Noire dans la scène de San Francisco. Si vous faites un numéro anniversaire pour attirer des lecteurs qui ne vous ont pas encore lu, il faut que l'histoire explique le cœur du personnage. Je voulais montrer aux gens qui est Matt Murdock à travers ces flash-backs, ces hallucinations. Les gens se plaignent que l'histoire n'avance pas. Ils trouvent que c'est trop décompressé. Pour moi, approfondir le personnage, ce n'est pas être trop lent. Il faut savoir au milieu de l'histoire creuser le héros. Cela apporte quelque chose à l'histoire. Par exemple, dans le prochain numéro à paraître aux USA, on se concentre sur le vilain. Pourtant, il se passe des choses. Certains diront le contraire mais pour moi, on ne peut pas lire la suite de l'histoire sans lire ce numéro. J'ai déjà fait patienter les lecteurs pendant trois numéros pour apprendre plus de choses sur ce vilain. J'ai discuté avec plusieurs scénaristes qui pensent, tout comme moi, que le personnage fait partie intégrante du scénario.

Après avoir lu les derniers numéros de Daredevil, il semble que vous exploitiez un de ses sens dans chaque story-arc. Qu'allez-vous faire quand vous serez à court de sens ?

(rires)... Je ne peux pas vous le dire ! Mais vous avez raison. Le premier story-arc abordait son ouïe, le deuxième son odorat et le troisième aborde son sens radar. Je pense qu'ils sont importants pour savoir qui il est. Après le story-arc actuel, je vais partir dans une autre direction, notamment vers le fait que Matt Murdock soit avocat. Je trouvais cela intéressant quand Miller au Bendis donnait à Matt une affaire passionnante. On le voyait en Daredevil la nuit et en Matt Murdock le jour, devant défendre son affaire au tribunal. Je pense que peu de gens se rendent compte que beaucoup d'avocats perdent leurs affaires. C'est intéressant de réaborder cet aspect de Matt, c'est une partie de ses origines.

Comment peut-il être un avocat après Civil War ? Il doit avoir foi dans le système...

Ils le laissent tranquille après tout ce qu'il a vécu. Il fait profil bas. Pour ce qui est d'avoir la foi... on pourrait dire ça du système actuel. Certaines personnes dans le couloir de la mort sont innocentes. Maintenant, ils font des tests A.D.N.... Mais je n'ai pas vraiment eu à aborder Civil War dans Daredevil.

Mais l'après Civil War a eu un effet sur un autre de vos héros : la mort de Captain America a été un point crucial. Il semble que ce soit la première fois qu'une série se vende mieux après la mort de son héros...

Je crois que Superman a fait pareil au moment de sa mort...

C'était plutôt le numéro de sa mort mais pas la série par la suite... Vous attendiez-vous à un tel impact ? Cela influence-t-il votre façon d'écrire ?

Oui, je crois. Je savais que cela aurait un impact. Mais je ne pensais pas qu'il serait si important. Nous avons vendu 350 000 numéros de Captain America #25 et environ un tiers des gens sont restés pour connaître la suite. C'est cool. Pour moi, cette histoire explique ce que Captain America représente pour la population, ses amis, sa place dans l'univers Marvel. J'ai écrit mon histoire en espérant que ça se vende bien. Si cela avait échoué, ils n'auraient demandé d'amener un nouveau Captain America bien plus tôt. Au lieu de ça, je peux [illegible]

Justement, vous avez un grand défi avec l'irruption de ce nouveau Captain America. Il est déjà très controversé.

Je n'avais pas pensé à cet aspect avant. Je lisais déjà Captain America étant enfant et j'ai toujours aimé le personnage. Je ne suis pas un patriote fou. J'ai toujours trouvé la dichotomie du personnage intéressante : d'un côté, il y a le soldat et de l'autre, un homme qui est prêt à tout pour défendre les valeurs auxquelles il croit. Les gens ont paniqué quand ils ont vu l'image promotionnelle où le nouveau Cap tient un pistolet.

N'est-ce pas une façon de tuer Captain America une seconde fois ? Vous avez tué Steve Rogers et à présent, vous tuez l'idéal qu'il représente ?

Les gens qui paniquent pour ça n'ont jamais lu les premières histoires de Captain America se déroulant durant la Seconde Guerre mondiale. C'est un super-soldat. Dans les années 40, quand il était effectivement utilisé comme image de propagande pour l'armée américaine, il tient une mitraillette sur certaines couvertures. Dans un numéro précis de cette période, il récupère même une mitraillette d'un ennemi et tue deux-cents Japonais sur la même page. Il s'est servi à plusieurs reprises d'une arme. Le Captain America que je lisais était prêt à tout pour arriver à ses fins. Je ne pensais pas qu'avoir un nouveau Captain America tenant une arme dans sa main ferait une telle histoire. C'est seulement quand j'ai vu les couvertures d'Alex Ross et de Steve Epting avec cette arme que je me suis dit : "*Ça marche bien.*"

Dans Iron Fist, l'un de ses prédécesseurs a plusieurs fusils. Même Spider-Man a été montré tenant une arme dans l'une des images promotionnelles de Brand New Day...

Je ne le savais pas ! (rires).

Cela donne l'impression qu'en ce moment, un héros sans ou avec peu de pouvoir, ne peut pas sortir sans une arme !

Je ne tiens pas vraiment compte de ces problèmes médiatiques. Je ne m'occupe que de mes personnages et de l'histoire. Je n'avais même pas pensé à ce problème. Je ne peux pas enlever le flingue car il fait partie de l'intrigue. Si je le fais, je ne pourrais pas écrire quelque chose de bon.

C'est parce que vous savez qui se cache derrière le masque et pas nous...

C'est vrai ! (rires). Vous ne pouvez pas écrire une histoire ne faisant que rendre hommage à un personnage. Ça ressemblerait à une lettre de fan. Je ne veux pas écrire de lettres de fans mais des comics !

De toute façon, nous non plus, on ne veut pas lire de lettres de fans mais bien des comics !

Je pense pourtant que c'est ce que font certains auteurs. Ils rendent hommage à ce qu'ils ont lu étant jeunes.

On peut le faire pour un numéro, mais après, il faut avancer...

Exactement. Si vous gardez toujours les choses intactes, ça n'est pas intéressant. Les gens seront peut-être fâchés que Captain America soit violent, qu'il tue des gens ou que quelqu'un d'autre porte le costume... les fans disent toujours qu'ils veulent le statu quo. Mais dès que vous l'avez établi, ils protestent car ils disent qu'il ne se passe plus rien. C'est arrivé dans **Daredevil**. Ils se sont plaints que nous avions ramené le statu quo car ils craignaient que la série ne devienne ennuyeuse. Les comics Marvel ont tellement à offrir quand ils vont dans une autre direction, selon moi... De toute façon, un jour, tout revient dans l'ordre. C'est pour ça que je savais que c'était le bon moment pour ramener Bucky. Tout le monde en parlait. Ils étaient prêts. Si la façon de faire ne craignait pas trop, ils accepteraient. J'en avais marre que - quand on revoyait le personnage - ce ne soit pas original. C'était soit un flash-back dans un numéro anniversaire, soit [illegible] jones, soit un robot, soit un double ou un paradoxe temporel... J'ai toujours pensé que Stan Lee avait laissé cette porte ouverte. Il n'avait jamais montré la mort de Bucky et insistait sur le fait qu'il soit "supposé" mort. Je crois qu'il l'a fait exprès.

Le nouveau Captain America, designé par Alex Ross. Avec une arme et un flingue. Puissance de son "boss" ne fait aucun doute. Mais lui, qui est-il ? Réponse en 2008...

Durant la période Marvel Knight de Captain America, les auteurs ont essayé de politiser le personnage mais n'ont pas réussi. vous êtes allé dans une direction opposée en faisant une série "old school" et bizarrement, la série n'a jamais semblé autant politisée. C'est ironique.

Oui, j'ai bien aimé ce qu'ils ont fait sur cette série précédente. Par contre, je n'étais pas d'accord avec le fait de l'ancrer dans le monde politique réel. Pour moi, je voyais plutôt cela comme la série télé **24** où ils abordent la politique mais il ne s'agit clairement pas de notre réalité, tout comme dans la trilogie Jason Bourne (**La mémoire dans la peau et ses suites**. NDLR). C'est réel tout en étant différent. J'ai toujours apprécié la période de Jim Steranko sur Captain America, sa manière d'insuffler l'espionnage via le S.H.I.E.L.D. et Nick Fury. On peut faire ce genre d'histoires d'espionnage avec Captain America mais plutôt que de l'envoyer affronter Al-Qaïda, il affronte Hydra. Car après tout, c'est l'univers Marvel. Je pense que c'est ridicule de vouloir l'intégrer dans le monde réel. C'est un cauchemar là-bas et ça serait insultant envers les soldats qui sont vraiment en Afghanistan. Ils voient la mort tous les jours et si Captain America frappait Ben Laden au visage, qu'est-ce que ça apporterait ? C'est débile. Dans les années 40, quand il était un personnage de propagande, le monde était différent. Aujourd'hui, on peut savoir ce qu'il se passe dans le monde. S'il y avait un super héros qui partait à la recherche de Ben Laden, il le trouverait sur-le-champ. Voyons ! On parle de super-héros ! Évidemment, on doit voir Crâne Rouge, l'Hydra. Qui a envie de voir Captain America dans les rues de Bagdad ou poursuivant Saddam Hussein ? Pas moi en tout cas. C'est ridicule.

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky
traduction par Pierre Bisson

ABONNEZ-VOUS
COMIC BOX
NOUVEAU !
ABONNEZ-VOUS PAR TÉLÉPHONE AU
03 44 62 52 95
30% D'ÉCONOMIE
SOIT 27 € AU LIEU DE 39 €
1 AN D'ABONNEMENT
40% D'ÉCONOMIE
SOIT 46 € AU LIEU DE 76 €
2 ANS D'ABONNEMENT
LE MAGAZINE CHEZ VOUS TOUS LES DEUX MOIS... MOINS CHER !
© 2007 MARVEL

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement
dans enveloppe affranchie à :

[illegible] GENEVIÈVE Cedex - E-mail : [illegible]

Ou abonnez-vous par téléphone au : 03 44 62 52 95

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

_____ CODE POSTAL _____

VILLE _____ PAYS _____

EMAIL _____ TEL. _____

DATE DE NAISSANCE _____

☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 1 AN et je choisis l'offre avec 30% de réduction, soit 6 numéros pour 27 € (CB001)

☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 2 ANS et je choisis l'offre avec 40% de réduction, soit 12 numéros pour 46 €** (CB002)

** OFFRE RÉSERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE SEULEMENT JUSQU'AU 31/12/2007
DOM TOM ET ETRANGER NOUS CONSULTER.

Je règle mon abonnement :

☐ par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de PANINI FRANCE

☐ par carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Date d'expiration ☐☐ ☐☐

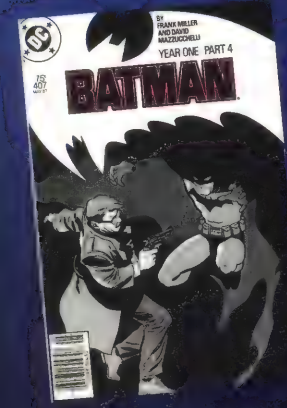
Notez ci-contre les 3 derniers chiffres du numéro inscrits au dos de votre carte, près de la signature ☐☐☐

Date et signature obligatoires

Tout abonnement parvenu 15 jours avant la sortie du titre entrera en vigueur au numéro suivant. Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire vous pouvez être amenés à recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en indiquant votre nom, prénom, adresse et numéro d'abonné ou de cocher ici ☐

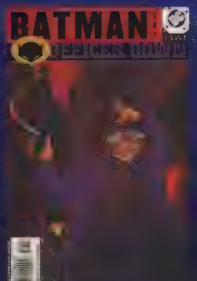
LE MEILLEUR DES AUTRES

DANS L'UNIVERS DE BATMAN, ON TROUVE UN VÉRITABLE PILIER HUMAIN GARANT D'UNE CERTAINE SÉCURITÉ POLICIÈRE. LE FAMEUX COMMISSAIRE GORDON (JIM DE SON PRÉNOM). ENFIN... PRESQUE. GORDON EST TOUT BONNEMENT LE PERSONNAGE LE PLUS ANCIEN DE LA SÉRIE (EN DEHORS DE BATMAN/BRUCE WAYNE, S'ENTEND). QUAND IL APPARAÎT DANS DETECTIVE COMICS #27 (1939), IL N'EST NI QUESTION DE ROBIN, NI D'ALFRED, NI DE BATCAVE OU DE BATMOBILE. L'ACTION NE SE DÉROULE MÊME PAS À GOTHAM MAIS À NEW YORK CITY ! ET L'ORIGINE MÊME DE BATMAN (LE MEURTRE DE SES PARENTS), NE SERA AJOUTÉ QUE PLUS TARD. GORDON, C'EST DONC LE GÈNE NÉANDERTALIEN DU MYTHE DE BATMAN : LE DERNIER ÉLÉMENT ORIGINAL DE LA SÉRIE ET CELUI QUI A SURVECU À TOUTES LES TEMPÊTES...



Au début, il semble que Bob Kane et Bill Finger (les créateurs de Batman) aient vu en lui une sorte de Docteur Watson qui jouerait les faire-valoir par opposition à Bruce Wayne/Batman qui occuperait alors la position de Holmes. Gordon est d'emblée l'un des meilleurs (sinon le meilleur) amis de Bruce Wayne. Une lecture attentive du tout premier épisode laisse même entendre que les deux hommes sont tellement proches qu'ils vivent sous le même toit (dans la scène finale, après avoir discuté avec Gordon, Wayne se retire dans « sa » chambre, sans qu'il soit question d'une maison personnelle). Par la suite, cette situation non-officialisée est vite abandonnée. Au fur et à mesure des épisodes, la fortune personnelle de Bruce Wayne est reyue à la hausse et les auteurs lui inventent un imposant manoir ainsi que diverses fiancées interchangeables. Du coup, Wayne n'est plus homme à vivre en communauté, encore moins avec d'autres gentlemen de Gotham, et l'on oublie donc bien vite cette esquisse de cohabitation. C'est vers 1943 que les rapports entre les deux hommes se figent dans ce que l'on pourrait qualifier de version classique. À partir de **Batman #16** (mai 1943), les auteurs mentionnent le personnage d'Alfred (le valet de Wayne), qui prendra graduellement la fonction du fameux Watson aux côtés du héros.

En parallèle, **Detective Comics #72** (février 1943), mentionne pour la première fois une épouse au commissaire (qui sera épisodiquement mentionnée mais rarement vue sur de nombreuses années). Tandis que les rapports Gordon/Wayne se font moins exclusifs, ceux de Gordon/Batman s'améliorent. Au soin des premiers épisodes, le commissaire tente d'appréhender le héros costumé, craignant que ses interventions n'entravent l'action de la police. Au fil des mois, cette opposition s'estompe et Gordon devient d'une certaine manière l'agent de liaison entre Batman et la police. Bien que Batman et Gordon aient été créés avant le Spirit de Will Eisner, il semble bien que l'évolution du principal policier de Gotham ait été influencée par l'existence du commissaire Dolan (ami et confident du Spirit). Créé en 1940, Dolan n'hésite pas à faire appel au Spirit (en le convoquant dans son bureau si besoin est), pour lui confier des affaires trop ardues pour ses services. Les



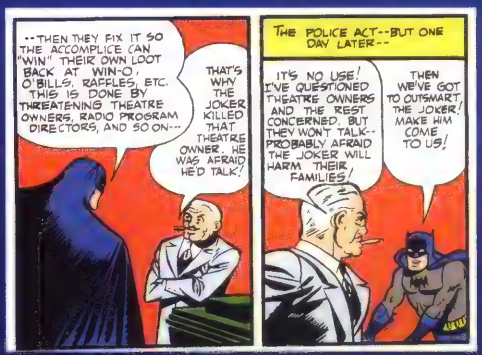
relations Batman/Gordon prendront le même chemin quelques temps plus tard. Le rapprochement est officialisé en 1942 (**Detective Comics #60**), par l'invention du Bat-Signal, un énorme phare installé sur le toit du commissariat de Gotham qui balaie la nuit et projette l'ombre d'une chauve-souris pour appeler Batman à la rescousse.

Sa place maintenant bien définie dans l'univers batmanien, Gordon peut enfin être détaillé plus avant. **World's Finest Comics #53** (1941) s'emploie à dresser une biographie détaillée du personnage. On apprend ainsi qu'il est né en janvier 1900, ce qui lui donne donc 39 ans au moment où Batman fait ses débuts (et, ironiquement, aurait pu faire de Gordon un « century baby » si Warren Ellis avait choisi d'utiliser ce fait dans le crossover **Batman/Planetary**). Le même épisode fait pour la première fois mention d'un fils (Tony Gordon), rarement aperçu par la suite (et carrément effacé de la continuité depuis les années 80)... Mais ce n'est qu'en janvier 1967 qu'on pense pour la première fois à nous parler d'une fille, Barbara, créée purement et simplement pour devenir la Batgirl classique (et donc un autre éminent membre de l'univers de Batman).

Une fois tous ces faits établis, on est en droit de se demander si le commissaire Gordon est effectivement bien le fin limier que tout le monde décrit. Quel policier digne de ce nom mettrait autant de temps à réaliser que Bruce Wayne et Batman ne font qu'un ? Qui plus est, Gordon est l'un des plus proches amis de Wayne ! Ce Wayne dont tout le monde sait que les parents ont été tués si tragiquement que la rue a été rebaptisée Crime Alley (l'allée du crime). Cette même allée qu'un dénommé Batman (à l'âge approximatif de Bruce) visite chaque année, le jour anniversaire du meurtre des Wayne (**Detective Comics #457**, mars 1976) ! D'autant que dans certaines versions du mythe, Jim Gordon est le jeune policier qui fut chargé d'enquêter sur le meurtre et qui rencontra pour la première fois le petit Bruce sur la scène du crime. Quand bien même Bruce Wayne joue avec brio son rôle de pleutre et change sa voix dès que Batman rencontre Gordon, comment expliquer que le meilleur policier de la ville ne fasse pas le rapprochement, au point de nier toute démonstration ? En effet, dans **World's Finest Comics #60** (1952), un criminel a compris que Wayne EST Batman et s'emploie à le prouver. Incrédule, Gordon se désole de voir son ami accusé une nouvelle fois : « Encore un malade qui essaie de lier Bruce Wayne à Batman. Pauvre Bruce ! Pourquoi cela lui tombe toujours dessus ? » Pour réponse, certains lecteurs (et auteurs), partent du principe que Gordon sait tout mais fait mine d'ignorer. En attendant, rien de vraiment solide n'est venu étayer cette théorie.

En 1987, **Batman #404** à **#407** (le fameux Year One de Frank Miller et David Mazzucchelli), dédouanent en partie Gordon de ce semblant d'incompétence en transformant les relations Wayne/Gordon. En effet, les deux hommes ne sont plus si proches et, en plus d'incarner un tire-au-flanc, Bruce joue les dépravés, s'attirant le mépris de Gordon. L'obstacle quant à la résolution de l'identité secrète n'est pas tant le semblant d'incompétence dont Wayne peut sembler faire preuve, mais l'incompatibilité de code moral entre ce dernier et Batman. Dans ce nouveau contexte, Gordon est plus excusable de ne pas faire le rapprochement. **Year One** détaille également sous un jour nouveau la déficience éclatante de la police de Gotham - celle-ci est dépravée, en grande partie corrompue (digne de ce que sera plus tard le **Sin City** de même Miller) et si Gordon a besoin de Batman, c'est qu'il représente une aide extérieure qui n'est pas « infectée ». À eux deux, les hommes font le ménage... Pour ce qui est de l'incapacité à identifier sa propre fille sous le masque de Batgirl, les choses se traduisent autrement. Dans les années 70, quelques années après ses débuts, Barbara avoue à son père qu'elle est Batgirl. Ce dernier lui rétorque alors qu'il l'avait deviné. Mais cette révélation est vite oubliée, et l'on a droit à quelque chose de plus formel dans **Birds of Prey #89** (2006) : Barbara Gordon fait venir son père pour lui confesser de façon similaire qu'elle a eu deux carrières clandestines, sous le nom de Batgirl et Oracle. Jim Gordon révèle à nouveau avoir deviné pour Batgirl mais explique qu'il ignorait complètement pour Oracle, sorte de légende urbaine.

Ces dernières décennies (post Year One), ont dressé un portrait assez différent de Gordon. On sait désormais qu'il est un tantinet coureur de jupons à travers Barbara. Au départ sa nièce, puis sa fille adoptive, on découvre alors qu'il est bel et bien son père biologique. Entendez par là qu'il n'pas eu de problème à cocufier son frère... À l'issue de **Year One**, Jim est obligé de divorcer de sa première femme (Barbara Kean) et épouse alors celle qui était sa maîtresse (Sarah Essen), avec qui il aura un fils (James Jr.). Ce policier, jusque-là assez flegmatique, devient plus émotif et développe même une certaine forme de noirceur au fur et à mesure que ses proches tombent. Sa fille Barbara devient


--THEN THEY FIX IT SO THE ACCOMPLICE CAN "WIN" THEIR OWN LOOT BACK AT WIN-O, O'BILLS, RAFFLES, ETC. THIS IS DONE BY THREATENING THEATRE OWNERS, RADIO PROGRAM DIRECTORS, AND SO ON---
THAT'S WHY THE JOKER KILLED THAT THEATRE OWNER. HE WAS AFRAID HE'D TALK!
THE POLICE ACT--BUT ONE DAY LATER--
IT'S NO USE! I'VE QUESTIONED THEATRE OWNERS AND THE REST CONCERNED. BUT THEY WON'T TALK--PROBABLY AFRAID THE JOKER WILL HARM THEIR FAMILIES!
THEN WE'VE GOT TO OUTSMART THE JOKER! MAKE HIM COME TO US!

paralysée (dans **Batman : The Killing Joke**) et Sarah Essen est assassinée. Ces deux actes sont l'œuvre du Joker et Gordon passe à deux doigts de le tuer pour se venger. Ravagé par la mort de sa femme et lui-même blessé, il préfère partir en retraite et n'aura plus qu'un rôle mineur dans les aventures de Batman pendant plusieurs années (2001-2006). Ironiquement, c'est dans cet intervalle que la police de Gotham reçoit sa propre série (**Gotham Central**). Soit quarante épisodes pour ces autres limiers du même secteur alors que le bon commissaire, lui, n'a eu que deux mini-séries (**Gordon of Gotham** et **Gordon's Law**) en presque soixante-dix ans d'existence. À l'issue de One Year Later, le commissaire Gordon reprend du service à la tête de la police. L'histoire mentionne une vague histoire de corruption qui aurait nécessité son retour. Une boucle qui permet à Gordon de retrouver son poste et monter sur le toit de l'immeuble pour rallumer une nouvelle fois le Bat-Signal. À défaut d'avoir été le « Holmes » de Bruce Wayne, Gordon est le gardien de la flamme. Sans relâche, il allume cette lueur incantatoire dans le noir, pour faire appel à un dieu de la justice, dont le totem serait à l'image d'une chauve-souris.

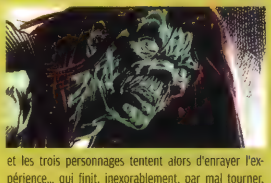
Xavier Fournier

SPAWN OF FRANKENSTEIN

TODD MC FARLANE A UN PEU TOUT OSÉ DANS LA GAMME SPAWN, DÉRIVÉE DE SON HÉROS FÉTICHE (LE MEDIEVAL SPAWN OU MÊME LE SPAWN AUTRUCHE). POURTANT, SPAWN OF FRANKENSTEIN NE SORT PAS DE SON GIRON, VERSION DU FAMEUX MONSTRE DE MARY SHELLEY PARUE EN 1973 CHEZ DC. CETTE CRÉATURE À LA SILHOUETTE FAMÉLIQUE, LANCÉE PAR MARV WOLFMAN ET MICHAEL KALUTA, TENTAIT D'ÉLOIGNER LE MYTHE DE FRANKENSTEIN DE LA SEMPITERNELLE IMAGE DE BORIS KARLOFF.

Frankenstein : il y a le livre originel et les nombreuses adaptations dont il a fait l'objet, y compris et surtout le film réalisé par James Whale en 1931, qui prit quelques libertés avec le roman. Le charisme de l'acteur Boris Karloff est tel, que son apparence devient le modèle de la plupart des Monstres de Frankenstein qui vont lui succéder, tant à l'écran qu'en BD. Une série **Frankenstein Comics** (chez Prize Comics), connaît ainsi une grande popularité entre 1945 et 1954. Puis Marvel Comics a son propre titre Frankenstein dès janvier 1973 et ce, pour 18 épisodes [1]. Le hasard fait que c'est également le même mois que débute Spawn of Frankenstein chez le concurrent direct, DC Comics. À l'époque, les BD d'horreur connaissent un regain d'intérêt et les grands éditeurs ne veulent certainement pas se priver d'une version du « monstre sacré » dans leur cheptel. DC n'en est d'ailleurs pas à son premier essai. Superboy et quelques autres ont déjà croisé divers monstres de Frankenstein (y compris Bizarro qui en est une variation), mais tous restent assez génériques. Au moment de lancer **Spawn of Frankenstein** (« l'Engeance de Frankenstein ») dans les pages de **Phantom Stranger #23** (janvier 1973), Marv Wolfman et Mike Kaluta font le choix de tourner le dos au cliché du monstre « carré » ressemblant à Karloff. Le leur sera maigre comme une momie ou l'équivalent cadavérique du chanteur Iggy Pop. **Spawn of Frankenstein** est donc la suite directe du roman de Mary Shelley : de nos jours, un scientifique nommé Victor Adams retrouve la carcasse du monstre conservée dans la glace (le livre s'achevait au Pôle Nord), et décide de le ramener à la vie. L'ennui, c'est que Victor doit faire face à de virulentes protestations. Ramener un mort à la vie, c'est un interdit que même sa femme ne veut pas qu'il transgresse. Malgré tout, n'écoutant que sa soif de science, Victor s'enferme dans son labo tandis que son épouse contacte le Doctor Thirteen (un expert de l'occulte qui ne croit pas au surnaturel). Thirteen arrive accompagné de son épouse,

WHAT IN THE WORLD--?
FRANKENSTEIN'S MONSTER, GENTLEMEN--
PIECED TOGETHER FROM THE FLESH AND BONE OF DEAD MEN... AND DR. FRANKENSTEIN'S ORIGINAL FORMULA.



et les trois personnages tentent alors d'enrayer l'expérience... qui finit, inexorablement, par mal tourner. Victor Adams réussit à réanimer le monstre mais meurt à cause d'un dysfonctionnement de sa machine. Puis, les catastrophes s'enchaînent : Madame Thirteen arrive dans le laboratoire, se blesse, et tombe dans le coma ! Le Docteur Thirteen et Madame Adams débarquent à leur tour, et trouvent les deux corps inanimés au pied du monstre... le verdict fuse : la créature est meurtrière. S'en suit alors une sorte de variation sur le thème du Fugitif où le monstre est accusé de crimes qu'il n'a pas commis. Avec la valeur ajoutée que le mort-vivant n'a rien demandé à personne et qu'il aurait préféré rester à l'état de cadavre, au Pôle Nord. Dans les épisodes suivants, tout en fuyant la vengeance du Docteur Thirteen, le monstre met au point un projet, celui de ramener à la vie Victor Adams, ce qui permettrait à la fois de l'innocenter et de se venger de lui en le transformant à son tour en zombie. Mais d'incessantes menaces sataniques pèsent entre ce « Spawn » et son but. Il réussit par exemple à déterrer le corps d'Adams, mais échoue à le ressusciter. Entre-temps, le héros fignole son apparence en revêtant un manteau-cape noire assorti d'un large chapeau. Malheureusement, Marv Wolfman et Mike Kaluta quittent la série assez rapidement, remplacés par des auteurs moins inspirés qui enlèvent alors toute originalité au personnage. Sous le crayon de Bernard Baily, le monstre redevient classique, semblable à Boris Karloff tandis que le récit perd toute direction. C'est d'ailleurs dans la plus grande inconvenance que les auteurs se débarrassent du personnage dans Phantom Stranger #30 (soit au septième épisode), en le montrant s'enfoncer dans les marais « *pour ne jamais en revenir* », écoeuré par la race humaine. Plus tard, on verra bien d'occasionnels monstres de Frankenstein chez DC mais jamais cette incarnation bien particulière. Le personnage imaginé par Grant Morrison dans **Seven Soldiers** devait à l'origine reprendre le nom de **Spawn of Frankenstein**, mais depuis les années 90, « Spawn » a décidément pris une autre signification dans les comics. L'éditeur a donc préféré éviter. Et, finalement, le souhait du monstre n'était-il pas qu'on le laisse tranquille ?

Xavier Fournier

[1] Et l'esthétique de l'incroyable Hulk, telle que créée par Jack Kirby, doit également beaucoup au monstre de Frankenstein façon Karloff, tandis (entre autres exemples) qu'un monstre de Frankenstein a affronté les X-Men.

GOTHAM CITY
QUARTIER EST : LE CRÉPUSCULE

JEWELRY

BOUGE-TOI, KELLY !
RELAX... NOUS SERONS BIENTÔT À...

OOF!

EEEEEEEEEE

EEEEEEEEEE
BON DIEU, MISS, DU CALME !

BLAM
J'AI DIT : DU CALME !

ALICE ?

SAL-AUD !
VOUS AVEZ TUÉ MA FEMME !
JE... JE SUIS DÉSOLÉ.

JE LUI AI DEMANDÉ DE SE CALMER.
OH, MON DIEU, QU'AI-JE FAIT ?

TOUT S'EST PASSÉ SI VITE.
OH, POUR L'AMOUR DU CIEL !

BAM

TIK

MONTE DANS LA VOITURE, KELLY.

déjà Vu

BASÉE SUR LE CLASSIQUE : "LA NUIT DU CHASSEUR",
PAR STEVE ENGLEHART, VIN € SAL AMENDOLA € DICK GIORDANO

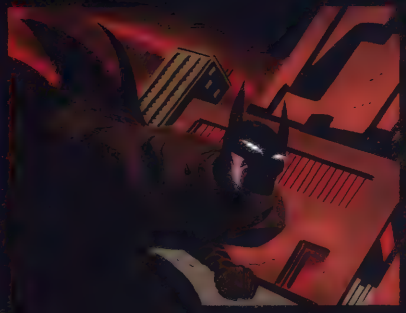
Spécial remerciement à Bruce Timm

WHUMP!
BON SANG, ATTRAPE LE SAC !
URF!

OH NON ! MON DIEU, NON !

SKREEEEEEEEE!

MORTS... ILS SONT... MORTS.



ÇA DEVAIT SE PASSER PROPREMENT... PAS DE MORTS.

TU TE SOUVIENS, STARK ? TU AVAIS DIT QU'IL N'Y AURAIT PAS DE BAVURE.
À PRÉSENT, JE SUIS L'INSTRUMENT D'UN MEURTRE !

KELLY A MERDÉ QUAND IL A DESSOUDÉ CETTE FEMME. À PARTIR DE LÀ, TOUT ÉTAIT DIFFÉRENT.
LE GARS DEVAIT MOURIR. IL AVAIT VU LE VISAGE DE KELLY ET LA VOITURE.

ON DEVAIT LE FAIRE, ANTLER. ET C'EST COOL MAINTENANT. NOUS NOUS SOMMES ENFUIS. PAS DE SOUCI.
SAUF BATMAN.

ÉCOUTE, ANTLER. ÉCOUTE-MOI BIEN. TU ES LÀ POUR CONDUIRE ET NE PAS CRAQUER.
ALORS FERME TA GUEULE OU NOUS NOUS GARONS POUR RÉGLER LE PROBLÈME.

CALME-TOI, STARK.
C'EST JUSTE BATMAN. IL ME FOUT LES...

OH MON DIEU...

IL EST SUR LE TOIT !

EERRRRRRRRRRRRRRRRRRKKK!

ANTLER ?
TU COMMENCES À DÉRAILLER, MEC.

JE SAIS CE QUE VOUS PENSEZ, MAIS JE VOUS JURE, IL ÉTAIT...

...LÀ !

LE FILS DE...

PAS DE PANIQUE, ÇA VA ME PRENDRE UNE SECONDE POUR LE FAIRE...

BAM
BAM
BAM
BAM

DISPARAÎTRE ?

BORDEL, OÙ EST-IL ?
LAISSE TOMBER ! MONTEZ DANS LA VOITURE ET TIRONS-NOUS D'ICI !
OH NON ! NON !
IL A PRIS LES CLÉS.
LE PETIT SALOPA...
ching ching
ching ching
ka-ching!
C'EST LE DIABLE.
Y EN A MARRE ! TU VEUX JOUER, MONSTRE...
ALORS ALLONS-Y !

C'EST PARTI !
AAAAAAAAAAAAAA
URK !
C'EST TOUT STARK.
QUEL PERSONNAGE !
ALLONS-Y, ANTLER.
À MOINS QUE TU NE VEUILLES TRAÎNER DANS LES PARAGES.
BLAM !

LE LAC BURNLEY - 22H45
À LA SANTÉ DE STARK. IL A REFROIDI BATMAN ET LUI-MÊME, À LA TIENNE !
JE SAIS PAS, JEFF... ET S'IL ÉTAIT ENCORE EN VIE ?
IL VA NOUS TROUVER... TU AS FAIT DE CE GOSSE UN ORPHELIN ! IL...
ANTI-LER, RESSAISIS-TOI ! TU ME VOIS BREDOUILLER COMME UNE...
CREEEEEEEAK
STARK ?
MEC, TU NOUS AS...
STARK ?
THUMP
AAAAAAAAAAAAA

PAS HUMAIN...
LE DIABLE EN PERSONNE !
C'EST LE DIABLE ... VENU ME CHERCHER.
JE PEUX PAS LE LAISSER M'EMMENER...
PEUX PAS... PFF... PFF... PEUX PAS...
AH... AH... EH... EH...
JE DOIS ARRÊTER DE FUMER !
AH AH...
AH AH AH AH AH !
KRIIIKK...
SNAP
JE T'AI ENTENDU...
SORS, SORS D'OÙ TU ES...
ALLEZ, MONSTRE !
AMÈNE-TOI, HOMME-DÉMON !
AMÈNE-TOI !
BAM

BAM BAM BAM
CLICK CLICK CLICK CLICK..
AAAAAAAAAAAA!!!
GAH--
AAHH--NO!
NPPPPPPA
NO!
NO!
OH NO..
PLEASE
N-NO
AAAAAAAAAAAAAA
OH NO NO
SNAKT!

RECULE, BATMAN !
JE SUIS SÉRIEUX ! JE NE VEUX PAS TE TUER, MAIS SI TU ME POUSSES À BOUT...
PITIÉ ! RECULE !
JE VAIS TIRER, JE TE JURE, JE VAIS LE FAIRE !
AAAAH !!
TU CROIS QUE JE N'EN SUIS PAS CAPABLE ?
TU PENSES QUE JE...
...JE NE SUIS... RIEN.

FIN

Entretiens avec Neil Gaiman & Kevin Avary

CRÉATEURS DE RÊVES

Neil Gaiman et Roger Avary (Pulp Fiction, Killing Zoe, Beowulf...)

"VOULEZ-VOUS RÉALISER UNE INTERVIEW AVEC NEIL GAIMAN ?" LORSQUE WARNER BROS NOUS PROPOSE UNE OCCASION PAREILLE, COMIC BOX NE PEUT REFUSER. ET SI C'EST POUR PARLER DE SON ACTUALITÉ IMMÉDIATE (LE FILM BEOWULF DONT IL EST CO-SCÉNARISTE ET PRODUCTEUR AVEC ROGER AVARY), EN PLUS DES COMICS, ON SIGNE. NEIL GAIMAN, C'EST L'UN DES AUTEURS LES PLUS DOUÉS DE SA GÉNÉRATION. CRÉATEUR DE SANDMAN, 1602 OU VIOLENT CASES. ON LUI DOIT AUSSI DE NOMBREUX ROMANS DONT NEVERWHERE ET STARDUST (ADAPTÉS AU CINÉMA), AINSI QUE MIRRORMASK, MIS EN SCÈNE PAR SON AMI (ET ARTISTE), DAVE MCKEAN. ICI, NEIL EST AVEC ROGER AVARY, SON COLLABORATEUR SUR BEOWULF, RÉALISATEUR DE FILMS COMME KILLING ZOE ET SCÉNARISTE DES PREMIERS TARANTINO ET CHRISTOPHE GANS (ET ACCESSOIREMENT FAN DE COMICS). MAGNÉTO...

REPÈRES

Base d'opération :
Los Angeles, Californie

Ses séries phares :
- 2000 AD
- Welcome Back To... The House Of Mystery (DC)
- Violent Cases (Kitchen Sink)
- Stardust (DC)
- Sandman (DC)
- Miracleman
- Marvel 1602 (Marvel)
- Death (DC)
- Spawn (Image)
- Black Orchid (DC)
- Eternals (Marvel)

Ses principaux livres :
- Neverwhere
- Stardust
- American Gods
- Anansi Boys
- Coraline
- Mirrormask
- Smoke & Mirrors

Ses contributions cinéma :
- Babylon 5 : Day Of The Dead
- Mirrormask
- Neverwhere
- Stardust
- Beowulf
- Death

Neil, dans votre œuvre, on trouve un thème récurrent qui est celui du héros confronté à sa propre fin, qu'il soit mortel ou immortel d'ailleurs. Beowulf est un peu comme Munchausen, sa légende est plus grande que lui. Est-ce que finalement, cette angoisse du héros n'est pas tout bonnement celle du créateur qui veut laisser son empreinte sur son temps (et ne croyez pas que j'essaye de vous psychanalyser...) ?

La légende, pour toute personne créative, est le moyen de sublimer notre propre mortalité. Parce qu'elle nous survit. La joie de l'écrivain est de penser que son travail va lui survivre. Nous ne sommes cependant pas prisonniers de notre œuvre. C'était l'une des choses que j'ai expérimentées avec Sandman avec beaucoup de plaisir, par exemple. Vous pouvez toujours partir, dire stop. Une des choses que j'essaie de faire est de ne pas prendre le risque de me lasser. Quand un personnage m'ennuie, je le laisse de côté. Cela ne veut pas dire que je n'y reviendrais pas, mais je passe à autre chose. Ça m'est déjà arrivé par le passé.

Puisque vous mentionnez Sandman, vous avez récemment déclaré que vous seriez tout simplement incapable de le réécrire car vous n'étiez plus celui qui l'a écrit... À quel Neil Gaiman est-ce que je parle présentement (rires) ?

Vous parlez au seul et unique Neil Gaiman (rires). Comprenez-moi... j'ai écrit Sandman quand j'avais 26 ans. J'en ai aujourd'hui 46. Il serait ridicule de dire que je suis le même homme. Quand j'ai commencé, j'avais cette idée folle, peut-être simpliste, que si j'écrivais des comics suffisamment bons, on me prendrait au sérieux.

Vous trouvez que les comics ne sont plus assez sérieux aujourd'hui ?

Au contraire ! Les comics sont un million de fois plus sérieux de nos jours. En fait, à l'époque, mon inspiration venait... de France ! Je me disais : *"Oh mon dieu, là-bas, ils prennent la bande dessinée très au sérieux, ils doivent avoir raison."* Mais l'idée d'écrire un comic qui soit remarqué, voire qui obtienne un prix à Angoulême, tenait du rêve inatteignable. Dont suis-je encore ce garçon ? Absolument pas... Je suis presque lui, mais différemment...

[l'attachée de presse de Warner Bros interrompt la conversation. Roger aussi nous rejoint...]

Neil Gaiman : Roger ! Qu'est-ce que tu fais là ? Tu ne vois pas que je me fais interviewer ? (rires)

Roger Avary : S'il ne veut pas de moi, je peux me barrer tout seul à Denver, est ! (rires)

Pas de soucis... Tout le monde est le bienvenu ! Neil, vous vouliez finir de répondre à la question ?

N.G. : Ce que que je voulais dire, c'est que tout cela n'est que mensonges. La plus grosse différence entre le gamin de 26 ans qui écrivait Sandman et le vieux de 46 qui vous parle aujourd'hui tient à l'expérience et la maturité bien sûr...

R.A : Si je peux me permettre, ce qui change entre le fan de comics qui se trimbale avec une pile de BD non publiées sous le bras aux portes de la gloire, et le même des années plus tôt, est l'expérience. Même s'il le voulait, il ne pourrait plus se remettre en condition pour écrire de la même manière, des années après.

Mais cela ne change pas forcément ce qu'il pense ou comment il voit certaines choses sur lesquelles il a envie d'écrire...

N.G. : C'est vrai !

R.A. : J'ai une théorie là-dessus. Je dirais que tous les sept ans environ, on change de phase, on se remet en question. On se corrige. Cela se ressent forcément dans l'écriture. On se "reboote"... Je suis comme un nouveau-né tous les sept ans ! (rires).

Revenons à Beowulf si cela ne vous dérange pas (rires)...

N.G. : En réalité, je pense que vous avez mis le doigt sur la bonne question depuis le début, nous sommes déjà dans **Beowulf**. La manière dont nous avons appréhendé Beowulf, notre approche par rapport à la légende, était bien celle-là : on commence avec Beowulf jeune. C'est un héros qui cherche à enrichir sa propre légende. Il se croit immortel, immortel. Il sait que s'il continue, il va devenir roi, avoir l'or et les femmes...

R.A. : Et si c'est une chose que de conquérir un royaume, c'en est une autre de le diriger...

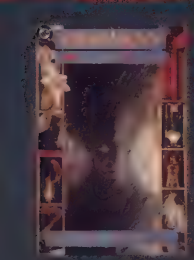
N.G : Absolument. Après quelques années en tant que roi, il n'est plus du tout la même personne. Il y a une phrase que j'ai écrite dans Sandman et qui lui correspond tout à fait : **"Le prix à payer pour avoir ce que vous voulez est lorsque vous réalisez que ce que vous voulez vraiment est ce que vous avez un jour désiré."** Quand vous obtenez ce que vous recherchez, cela vous transforme. Et Beowulf obtient tout et même plus que ce qu'il désirait. Mais tout ce qui est matériel n'a plus de valeur à la fin.

Beowulf nous ramène aux légendes scandinaves anciennes, des légendes que nous autres, Français, ne connaissons pas très bien. Et clairement, vous n'avez pas écrit Beowulf avec l'envie d'en faire un Disney... C'est quand même très violent, il y a de la nudité... ça ne s'adresse pas aux enfants. Est-ce que vous n'avez pas l'impression que le public sera perturbé ? C'est l'un des premiers films d'animation 3D de cette envergure uniquement destiné aux adultes... C'était la seule voie possible pour raconter votre histoire ?

N.G. : Vous savez, je ne pense pas qu'il y ait une bonne voie pour raconter

Ci-dessus : trois images issues de Beowulf, le film. Grendel, le démon qui semble tout droit sorti d'un comic-book d'EC, sa mère, la démoniaque créature qui prend les traits d'Angelina Jolie, et le dragon, le dernier ennemi de Beowulf.

Ci-dessous : les Eternels, la dernière série de comics en date écrite par Neil Gaiman.



cette histoire, puisqu'il y en a une infinité. L'animation 3D est une des voies possibles.

R.A. : Il faut que vous vous rendiez compte de ce que représente Beowulf. C'est la première histoire connue traduite en langue anglaise. Je vais prendre mon exemple. On m'a donné cette légende à lire lorsque j'étais gosse à l'école, j'étais "dans la cible". Je lisais des romans de fantasy, je jouais à Donjons & Dragons... Donc pour moi, Beowulf, c'était cool ! C'est un type avec une épée, il y a des dragons... Comment ne pas aimer ? Ça semblait le blockbuster à plein nez même s'il y a 25 ans, je n'étais qu'un gamin qui n'avait aucune idée de comment on faisait un film. Mais j'avais envie de le voir, ce film. Et j'ai eu la chance de rencontrer Neil qui a en quelque sorte résolu les mystères de cette légende avec sa théorie de "la continuité unifiée de Beowulf". Il est arrivé avec une solution claire et élégante pour rattacher les deux parts de la légende, sa jeunesse et la fin de sa vie. C'est loin d'être académique !

N.G. : La chose qui est frappante avec la légende de Beowulf en tant qu'œuvre, c'est qu'il a fallu attendre Tolkien, au XXème siècle, pour changer la perception des gens sur cette légende et la prendre au sérieux d'un point de vue créatif. Personne n'avait osé retoucher la légende. Et celle-ci était agencée bizarrement avec un Beowulf jeune et un autre âgé. C'était comme si l'on avait deux épisodes d'une série mais avec très peu de choses en commun.

R.A. : Oui ! C'est exact. C'était complètement déconnecté.

N.G. : Et Tolkien a été le premier à dire : *"C'est un magnifique poème, mais il faut en faire quelque chose de cohérent, lui rendre justice."*

R.A. : Nous voulions être les derniers d'une longue série de conteurs d'histoires en écrivant notre version de Beowulf (rires). Je crois que les films sont des expériences communautaires. Ils ont pris le relais des lectures publiques au coin du feu de nos ancêtres. Et Beowulf est une histoire qui doit se transmettre de génération en génération...

Sauf que le film, tel qu'il est, n'est pas vraiment approprié pour des moins de dix ans... Il fait peur !

R.A. : (rires) C'est bien ! C'est une histoire [illegible] être pas, mais treize ans, ouais ! C'est cool.

Comment la 3D a influencé le script ?

N.G. : Je crois que cela nous a permis de voir [illegible] scénario a été écrite avec des acteurs en tête. Quand nous avons su que nous allions passer à la 3D, cela a changé notre perspective. D'un coup, au lieu de laisser de longs dialogues pour compenser les limites budgétaires, on avait la possibilité de raconter l'histoire comme on le voulait. On aurait explosé le budget si on avait dû faire en live la bataille avec le dragon comme on l'a faite dans la version finale. D'ailleurs, je ne suis même pas [illegible] bataille avec le dragon sans cette technologie...

R.A. : Je peux répondre à ça. Parce qu'au moment où [illegible] créé le réalisme. Mon intention était d'utiliser la 3D uniquement pour le compositing et de créer une version plus stylisée du dragon, moins détaillée que cette vieille rastamaniac finale [illegible]. Quand Zemeckis est arrivé sur le projet, il nous a dit : "Bon, tout ce que vous avez toujours rêvé de faire dans ce film, vous avez la possibilité de le faire. Ce film va être énorme et mémorable. Ou bien non." Et j'ai réalisé que ça n'était pas [illegible] avec mais un Robert Zemeckis. Parce qu'il a été capable de faire de ce film une véritable expérience. Et grâce à la 3D, il a pu [illegible] retouches. Mais Neil a peut-être un autre avis...

N.G. : Je ne suis pas plus objectif que Roger mais c'est sûr que nous sommes contents d'avoir pu livrer notre vision intacte après si longtemps. Nous avons commencé à travailler sur ce scénario avec Roger en mai 1997. Il y a plus de dix ans !

Grendel, tel qu'il est représenté dans le film, n'a pas vraiment le look des démons tels qu'on les représente généralement au cinéma ou à la télévision. Je trouve qu'il fait davantage penser aux monstres d'EC Comics, vous ne trouvez pas ?

R.A. : C'est une interprétation assez réaliste... C'est vrai, je n'y avais même pas pensé ! Mais je sais que Zemeckis est un gros fan des EC Comics. Et Grendel a les organes béants dans notre version...

N.G. : Il y a un côté "ghoulish" de Jack Davis dans le look de notre Grendel je trouve... Quand on a discuté du personnage avec Robert Zemeckis, il nous a dit : *"Ce n'est pas parce qu'il hait les humains qu'il vient les massacrer quand ils festoient... C'est parce qu'il ne supporte pas le bruit !"*

C'est peut-être aussi parce que sa mère lui a appris que c'est par la violence qu'il peut aimer son père...

N.G. : Oh, cela fait bien sûr partie de l'équation. Mais c'est surtout la souffrance qui l'anime. La souffrance est le fil conducteur du film. Pour Grendel comme pour les autres.

Il y a aussi un comic-book de Beowulf paru chez IDW d'après votre scénario. Aucun d'entre vous n'a souhaité s'y impliquer, voire enrichir la mythologie avec d'autres histoires de Beowulf. Pourtant, il y aurait matière...

N.A. : Pas vraiment.

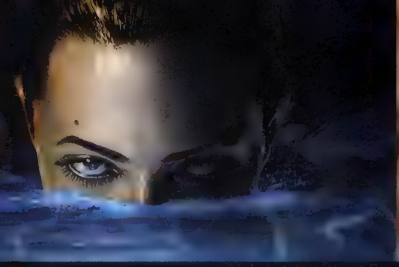
R.A. : Je savais plutôt attiré par l'idée, mais mon problème, c'est essentiellement mon planning vu que je suis ici à Hollywood, inutile que des comics. Le premier réflexe est de proposer une séquelle ! (rires) Quoi ? Oui... C'est vrai, avec toutes ces années non décrites entre le jeune Beowulf et le vieux. Mais je n'ai vraiment pas le temps, désolé.

N.A. : Moi j'aime l'idée du jeune Beowulf. Si je devais écrire plus de Beowulf, je m'en tiendrais aux exploits d'avant l'arrivée au Danemark.

Neil, vous étiez censé adapter Sandman au cinéma avec Roger, non ?

Neil : Roger ?

R.A. : C'est comme [illegible] ce film. Il avait [illegible] qu'il est sorti la première fois. Et je me rappelle m'être dit : "Qui est ce génie [illegible] à écrire ça ?". Après, j'ai compris que ce n'était que Neil (rires). Et quand j'ai [illegible] mon premier film, ***Killing Zoe***, j'ai été invité dans le bureau du producteur Lorenzo Di Bonaventura. Il avait adoré mon film et voulait absolument me proposer quelques idées pour une prochaine. Et parmi ses idées il y avait Sandman. Je lui ai fait remarquer que j'avais mes entrées ! Alors, il s'est avéré, à cet instant précis, que Neil était [illegible] Sandman. J'étais comme un fou ! Mais, je n'ai vu que [illegible] budget pharaonique. Parce que c'est une histoire complexe, qui [illegible] nombreux personnages, et qu'aucun n'est [illegible]. Bref, j'ai eu de [illegible] divergence créative avec les producteurs sur le personnage de Dream. Si [illegible] mission de sauver s'il devait [illegible]. Je suis [illegible] pour ne pas compromettre l'œuvre originale.



Maintenant que le projet est de nouveau sur les rails, vous envisagez de vous y remettre ?

R.A. : J'en discutais justement avec ma femme ce matin. L'eau a coulé sous les ponts depuis cette époque. Je dirais que c'est à Neil de savoir s'il m'accueillerait sur le projet. Je voudrais vraiment voir ce film réalisé, quoi qu'il arrive !

N.G. : Quand ce film sera mis en chantier, il faudra qu'il soit tourné par un jeune. Quelqu'un qui fait ses études en ce moment même. Une personne qui a grandi avec lui. Pour qui Sandman est aussi central que **Le Seigneur des Anneaux** pour Peter Jackson. Qui respectera l'œuvre et sera prêt à tuer pour protéger son intégrité.

R.A. : Non. Là, c'est moi que tu décris, Neil (rires) !

N.G. : Mais tu n'as pas grandi avec Sandman donc ça ne compte pas (rires) !

R.A. : Je crois que tu devrais t'occuper de Death avant de penser à Sandman !

N.G. : Ça c'est en cours.

Puisque vous parlez de Death... Dites-nous en davantage ! Que faut-il en attendre ?

N.G. : Ce sera ma vision évidemment. Respectée à la lettre. Ce sera amusant. J'ai la chance d'avoir Guillermo Del Toro à mes côtés comme producteur. Il me décharge des relations avec le studio et je peux me concentrer sur le projet.

R.A. : Je crois qu'il est trop modeste. Il a écrit un script fantastique ! Ça va être magnifique.

Neil, est-ce que vous avez parlé avec Frank Miller qui a suivi le même chemin que vous en passant de scénariste de comics à réalisateur ?

N.G. : Pas du tout. Frank est arrivé au cinéma comme je le fais aujourd'hui pour les mêmes raisons. Parce que lorsqu'il a fait **Robocop**, ça a été très mal fait. Nous sommes tous deux des perfectionnistes. Passer de scénariste à réalisateur est assez courant. On est obligé d'en passer par là pour faire respecter sa vision, ne pas être frustré. Roger pourra le dire mieux que moi. Mais cette espèce de théorie de l'évolution où on a des singes, suivis par des hommes des cavernes, suivis par des types en costume est problématique.

R.A. : Moi, je ne suis devenu scénariste que par nécessité. Pour se faire respecter de la production, il faut devenir la production. Si nous n'avions pas été producteurs sur **Beowulf**, nous n'aurions pas livré ce film. La différence fondamentale entre le cinéma et le reste, est qu'il y a une volonté de gestion incompressible.

Neil, revenons un peu sur vos travaux dans les comics. Les lecteurs français viennent de découvrir les Eternels que vous avez réalisés pour Marvel. Dans le dernier épisode, il y a une référence à Civil War. C'est sans doute l'unique fois où il y a un élément extérieur qui vient se greffer dans l'une de vos séries. C'était une concession ou c'était planifié ?

N.G. : Ni l'un ni l'autre ! **Les Eternels**, peut-être plus que tous mes autres romans, est un travail de commande. J'ai fait **1602** parce que j'en avais envie, les Eternels, je devais à Marvel un projet et Joe Quesada me l'a demandé pour les ramener dans le Marvel Universe. Et au moment où j'écrivais, il y avait Civil War. Cela m'a semblé simple et symbolique de mentionner Civil War en arrière-plan. Jack Kirby, voici trente ans, a créé quelque chose de brillant. Mais ça n'avait pas sa place [illegible]. Il [illegible] brief. C'était mon job.

Le héros de Shadow dans American Gods a quelques points communs avec Makkari dans votre version des Eternels. Ce sont en quelque sorte tous les deux des personnages qui ne veulent pas s'avouer leur nature ou leur filiation. Est-ce que là aussi, comme dans Beowulf, il faut y voir une parabole sur la différence entre ce que l'on est et la manière dont on se voit ?

N.G. : La différence est un thème essentiel dont je ne me lasse jamais de parler avec le sexe et la mort. Selon moi, les plus grandes similarités entre **American Gods** et **les Eternels** sont l'arrière-plan. Le fait que derrière leur petite histoire, il y ait une grande Histoire qui se déroule. De grandes manœuvres. En même temps, cela me paraissait être le genre d'histoire approprié sans dénaturer l'œuvre de Kirby. J'ai joué avec les croyances, les dieux, l'humanité.

Pour les Eternels tout comme pour 1602, vous avez écrit les mini-séries initiales mais n'avez pas scénarisé les suites. Pourtant, 1602 s'achève clairement en mettant en place des intrigues non-résolues. Vous pensez y revenir un jour ou l'on ne saura jamais ce que vous vouliez faire de Nick Fury et Captain America ?

R.A. : Excellente question ! Oui, Neil, dis-nous ce que tu ferais...

N.G. : Je ne sais pas ! Je sais que si je devais faire une suite à [illegible] je ferais 2061.

2061 ? Vous raconteriez la même histoire à l'envers ? (rires)

N.G. : (rires) Non. Vous savez, je ne peux pas me muter en menteur. J'ai beaucoup de projets en cours... Et quand je regarde 2007, je viens de passer trois mois en promo pour **Stardust** et maintenant **Beowulf**, il est temps de passer à l'action (rires). Sérieusement, c'est l'une des choses que je voudrais écrire. On verra si je trouve le temps.

Neil, vous vous activez depuis quelques années pour récupérer les droits de MiracleMan/MarvelMan, pour réimprimer les épisodes parus et sans doute conclure la série. Mais est-ce qu'en faire un film ou une série (donnant ainsi une unité de ton à la saga), ne serait pas un débouché séduisant ?

N.G. : Trois fois au moins au cours des dernières années, des gens de [illegible] ville du cinéma sont venus me voir pour me parler de **MiracleMan**. Ma réponse est toujours la même : il faut régler la question des droits, à qui appartient vraiment le personnage. Donc, quand ce sera réglé, et ça le sera, que ce soit avec moi ou quelqu'un d'autre, les gens reviendront à Mick Anglo, le créateur du personnage. Il y a eu des tas de choses un peu étranges autour de la propriété de ce personnage lorsqu'il était publié en Angleterre par Warrior (un magazine aujourd'hui disparu, NDLR). Dez Skinn, le patron de Warrior, affirmait détenir tous les droits alors qu'apparemment, ce n'était pas le cas. Donc on verra. Moi aussi je voudrais voir un film de MiracleMan. [illegible] d'Alan Moore.

Est-ce que vous travaillez sur Black Hole tous les deux ?

R.A. : Nous avons terminé le scénario. Un réalisateur a été [illegible] et il sortira probablement d'ici un an ou deux.

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

Dragons, femmes-étoiles ou héros semi-divins (ci-dessus MiracleMan), l'œuvre de Gaiman est pleine de personnages obligés de se confronter à leur propre légende.

Beowulf (Warners), en salles depuis le 21/11/2007

LA CULTURE DU NOIR

LA NUIT TOUS LES CHATS SONT GRIS, DIT-ON. CERTAINS HÉROS, QUANT À EUX, PENCHENT POUR LE NOIR. DE SIMPLES DÉTECTIVES AUX SUPER-HÉROS NOCTURNES TOUT EN PASSANT PAR LES SPÉCIALISTES DE L'ÉTRANGE, BON NOMBRE DE PERSONNAGES S'ÉPANOUISSENT DANS UNE AMBIANCE DE RUELLES SINISTRES OU DE CATHÉDRALES INQUIÉTANTES, BARDÉES DE GARGOUILLES. ET SI TOUT ÇA S'EXPLIQUAIT PAR UN PEU D'HISTOIRE DE L'ART ?

Gotham (terre de Batman), ou la Hell's Kitchen (quartier new-yorkais cher à Daredevil), ce n'est clairement pas la Métropolis de Superman. Tandis que le dernier fils de Krypton veille sur une ville immaculée, au pinacle de la modernité, les héros adeptes du genre Noir aiment des rues taillées à coup d'inspiration gothique. Pour ceux qui connaîtraient sur le bout des doigts la liste des épisodes des Quatre Fantastiques mais seraient moins férus en matière d'art, une petite explication s'impose. L'art gothique est apparu en France au XIIème siècle. Il suffit de regarder la cathédrale de Notre-Dame, à Paris, pour voir que ce style est riche en créatures difformes et en personnages affichant une attitude sereine ou, au contraire, angoissée. Si bon nombre d'auteurs de comics ont choisi d'installer leurs héros dans de telles architectures, c'est sans doute parce que celles-ci sont facilement imitables.

GUEULES DE PIERRE

Collez un démon de pierre au coin d'un immeuble qui – autrement – serait anodin, et vous obtenez une construction typée, reconnaissable. L'art roman, qui précède le gothique, n'est pas dénué de statues (ou d'ornements sculptés représentant des dieux), mais les codes de proportion ne supportent aucune imperfection. Représenter de manière adéquate un porche façonné à l'influence romane, suppose donc de fortes connaissances en perspective (voire en architecture), mais aussi en anatomie car un dieu ou un héros ne saurait être imparfait. Finalement, l'art roman est à l'art gothique ce que Superman est à Batman (ou au reste des héros découlant du « noir ») : une inspiration solaire, parfaite, qui ne tolère que peu la variation. À l'opposé, le gothique permet à un dessinateur de fixer sur un mur n'importe quelle gargouille déformée pour donner à l'édifice un peu de personnalité. Et la statue se dessine alors aussi facilement qu'un personnage de comic-book. Peut-être d'ailleurs parce que de nombreux héros de BD ressemblent d'emblée à des gargouilles de cathédrale. L'apparence de Batman, de Daredevil ou (assez logiquement) d'Hellboy, devrait une influence gothique dans leur design... Même le bien plus récent Darkness, entouré de mini-gargouilles grimaçantes, renvoie visuellement aux frontons des vieilles églises. On retrouve aussi cette imagerie chez divers ennemis des héros (comme la Gargouille Grise, adversaire de Thor et Captain

America). Et puis il y a les personnages « gothiques » (un fantôme baronnes) tels que la Death de Neil Gaiman ou encore Emily The Strange. Des anti-héros (et anti-héroïnes) actidués, à la fois lugubres et poétiques... Dans le gothique, il n'y a pas que l'image mais également une certaine philosophie. Au 12ème siècle, le sentiment religieux était exacerbé, cultivant des artistes convaincus du proche jugement dernier. Dans l'art gothique, la notion de justice (parfois terrible) et de vengeance, est bien plus présente que le style roman. D'ailleurs, il y a une filiation certaine entre ces scénographies où diables et squelettes torturent les pécheurs et... de nombreuses couvertures d'horreur anthologiques publiées par EC ou DC Comics ! Bon nombre de comics macabres font appel à ces techniques picturales vieilles d'un millier d'années. Cet environnement se prête donc bien plus à des héros aux faux airs de démons cherchant souvent à venger le meurtre d'un ou plusieurs parents...

LE TEMPS DE L'OMBRE

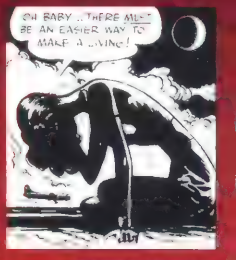
Bref, si le gothique semble taillé sur mesure pour habiller les aventures de certains héros, c'est tout simplement parce que plusieurs d'entre eux viennent – plus ou moins consciemment – du gothique. Et de toute façon, les auteurs y gagnent du temps : en se restituant à la fin des années 30, début des années 40, on comprend que peu d'artistes de la première génération de comics ont suivi une véritable formation artistique. Dessiner de façon réaliste un immeuble escaladé par Batman, c'est se lancer dans un travail de dessin à base de hyantes, de traits cohérents et construits. La cadence infernale de production des premiers comics (un numéro entier était parfois écrit et dessiné en l'espace d'un week-end), ne permet tout bonnement pas aux auteurs de prendre le temps de soigner la perspective. Mieux vaut aller à l'économie et dessiner la façade aussi rapidement qu'on dessine les personnages, en la noyant dans les ténèbres ou en y collant de petites sculptures pour la caractériser...

Cette logique économique est également à la base de la sombre ambiance de certaines séries car l'atelier est organisé en « tâches ». Par exemple pour Batman, une fois passé les premiers mois, la chaîne de production s'organise ainsi : Bob Kane conçoit le découpage de l'épisode ; Jerry Robinson (d'abord encreur, puis « assistant », puis dessinateur à part entière) donne forme à l'ensemble, tandis qu'une autre personne a pour fonction de noircir les zones d'ombres. Pour économiser du temps, le dessinateur a donc tout intérêt à illustrer une scène obscure, afin que celle-ci soit remplie par des « petites mains » (qu'il s'agisse du responsable du « noircissage » ou du coloriste à part entière). Mais derrière, ces collaborateurs doivent aussi être efficaces en étant le plus rapide possible. Passé un temps, George Roussos, chargé de « remplir » les nuits de Gotham, réalise qu'en dessinant dans le ciel ébène une lune de plus en plus énorme, c'est autant qu'il n'a pas à remplir. Et rapidement, l'atelier formé par Kane, Robinson et Roussos devient le théâtre ou s'engage un bras de fer artistique à travers lequel le patron (Kane), tente de convaincre Roussos de ne pas dépasser une certaine taille de lune, jugée trop grosse par l'éditeur. Voilà pourquoi à Gotham, Batman voit plus souvent des pleines lunes qu'à la normale. Plus ou moins consciemment, Roussos continue par la suite d'imposer une atmosphère sombre au sein des séries qui le permettent. Ainsi, quelques mois plus tard, débauché de chez DC pour travailler chez l'éditeur concurrent, Lev Gleason, Roussos a la possibilité de créer son propre personnage : Nighto, un héros aveugle qui ne voit que dans le noir (assez inspiré du Doctor Mid-Nite de la JSA, apparu quelques semaines plus tôt). Roussos le fait débuter dans **Daredevil Comics #2** (août 1941). Le fait que quelque années plus tard, Marvel Comics lance son Daredevil moderne en en faisant un personnage aveugle, semble être bien plus qu'une coïncidence fortuite... Roussos semble également avoir joué un rôle dans la création de Blackout, un autre héros des années 40 dont la peau se recouvre d'une épaisse fourrure noire à la suite d'un accident chimique. Sa silhouette ténébreuse le rend invisible la nuit et il possède en outre (des fois que ce ne serait pas assez « noir »), le pouvoir d'émettre de gros nuages obscurs lui permettant de s'y camoufler... Bref, une branche de héros nocturnes/aveugles de l'Âge d'Or doivent plus ou moins directement leur existence aux techniques d'encrages de l'époque, l'aspect dictant la genèse ou les pouvoirs des héros...

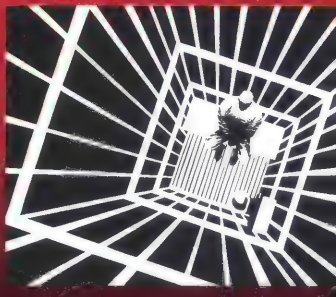
LA JOCONDE SOURIT DANS SIN CITY

Mais tous les auteurs n'auront pas forcément l'approche empirique de Roussos et de ses collègues. En dessinant **Terry And The Pirates** (entre 1934 et 1946), Milton Caniff introduit délibérément la technique du clair-obscur (méthode picturale héritée de la Renaissance), dans la bande dessinée américaine. L'idée est de laisser peu de place aux demi-teintes et de créer l'ambiance à travers des zones très contrastées. Cette rencontre frontale de l'ombre et de la lumière se prête tout à fait aux techniques d'impression de l'époque. Là où les teintes trop claires passent mal à la reproduction, Caniff et quelques uns de ses successeurs apprennent alors à construire leurs volumes et leur narration à partir des zones d'ombres, le noir (à la différence des teintes tramées), étant finalement la seule couleur qui ne réserve pas de surprise une fois imprimée. Le Daredevil de Frank Miller ou le Hellboy de Mike Mignola sont visuellement des descendants directs de la technique adaptée par Caniff, démontrant à quel point son raisonnement d'alors n'a rien perdu de sa modernité. Bouclant la boucle, **Chiaroscuro** (la racine italienne du terme désignant le clair-obscur), est également le titre d'une mini-série parue entre 1995 et 1996 chez Vertigo, et qui raconte la vie de... Léonard de Vinci, pionnier du genre dans la peinture italienne. Entre l'auteur de la Joconde et celui de Sin City, s'intercalent quelques siècles que Milton Caniff n'est pas le seul à avoir comblé... Les recherches de Da Vinci sur le dessin de l'articulation des ailes de Chauve-Souris est également l'une des sources qui inspira Bob Kane au moment d'inventer la cape de Batman... Avec ces liaisons méconnues, on comprendra mieux que dans **Batman Annual #18** (un « elseworld » transposant le mythe du super-héros dans une autre époque), un assistant de Léonard de Vinci devienne Batman, utilisant les « gadgets » inventés par son maître pour combattre le crime dans l'Italie de la Renaissance. Les comics lui devaient bien ce petit clin d'œil...

Xavier Fournier



De haut en bas : Daredevil par Marko Djurdjevic, Milton Caniff et Frank Miller sur Sin City.



Entretien avec Brian Azzarello

À BOUT PORTANT

©DC Comics, Inc.

LE NOIR EST SANS AUCUN DOUTE LA COULEUR FAVORITE DE BRIAN AZZARELLO, "BAZZ" POUR LES INTIMES, SCÉNARISTE DE 100 BULLETS ET D'HELLBLAZER. FAN DE SÉRIES NOIRES ET D'ANTI-HÉROS, PESSIMISTE DANS SES ÉCRITS... IL N'EST À L'AISE QUE DANS LES AMBIANCES SOMBRES. ET QUAND IL SE LAISSE CONVAINCRE D'ÉCRIRE DES HISTOIRES DE SUPER-HÉROS, COMME DANS LA SAGA "FOR TOMORROW" AVEC JIM LEE, IL FAIT PRATIQUEMENT L'UNANIMITÉ CONTRE LUI. UN VILAIN PETIT CANARD BAZZ ? HEUREUSEMENT NON. MAIS UN AUTEUR DÉROUTANT ET PASSIONNANT POUR QUI LA FICTION N'ARRIVERA JAMAIS À LA CHEVILLE DE LA RÉALITÉ. BREF L'HOMME PARFAIT À RENCONTRER POUR CE HORS-SÉRIE...

REPÈRES

Base d'opération :
L'Ohio

Ses séries phares :
- 100 Bullets (DC)
- Batman - Black and White (DC)
- Batman/Deathblow : After the Fire(DC)
- Cage (Marvel)
- Deathblow (DC)
- El Diablo (DC)
- Hellblazer (DC)
- Jonny Double(DC)
- Lex Luthor - Man of Steel (DC)
- Loveless (DC)
- Sgt. Rock : Between Hell & A Hard Place (DC)
- Superman (DC)

Vous écrivez depuis 1999 la série « 100 Bullets », qui raconte l'histoire d'un agent gouvernemental distribuant des armes intraçables à diverses personnes pour qu'elles se vengent. Comment vous est venue l'idée de base ?
J'avais des envies de meurtre je crois... (rires). Je me demandais si je serais capable de tuer quelqu'un. Je ne sais pas... Mais on peut dire que cette série est née de la rage !

Vous n'êtes pas non-violent, on dirait...
Hum... au moins dans mes écrits ! Pour le reste ça va...

Le "Trust", la conspiration évoquée dans 100 Bullets, utilise le chiffre 13 écrit en chiffres romains comme signe de reconnaissance. Les lecteurs européens, en voyant ça, pensent aussi un peu à la série d'albums XIII. Est-ce que c'est purement une coïncidence où vous vous intéressez aussi aux productions européennes ?
Je l'ai découvert seulement l'an dernier quand le jeu vidéo est sorti aux USA, donc je dirais sincèrement qu'il s'agit d'une coïncidence. J'avais choisi ce chiffre car il est très symbolique, plein de pouvoirs, comme le chiffre 7 par exemple.

Au lancement de 100 Bullets, vous étiez dans le business depuis trois ans seulement. Pas si longtemps que ça pour qu'on vous confie une série aussi longue... Vous n'avez pas senti de réticences chez Vertigo avant de signer ?
Pire que ça, ils m'ont demandé si la série pouvait être bouclée en un an, au cas où elle n'aurait pas marché. J'ai dit oui bien sûr... Alors que ce n'était pas vrai ! Donc en gros, j'ai menti pour être publié... (rires)

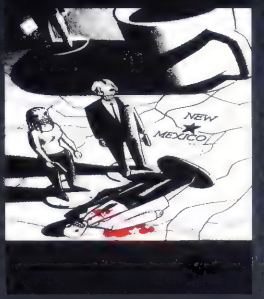
Aviez prévu une fin alternative à l'épisode 25 ou 50 au cas où la série aurait été mal reçue ?
Non, je ne l'ai pas fait... J'ai compté sur ma chance. La seule chose qui a changé c'est qu'au lieu d'en se [illegible] mois.

Un jeu vidéo de 100 bullets devait sortir chez Acclaim il y a déjà quelques années, puis la compagnie a déposé le bilan, où en est-on ?
Un nouveau jeu est en préparation actuellement. Rien à voir avec l'autre, développé par une société qui s'appelle 03. J'ai écrit l'histoire, Eduardo Risso a fait les designs, maintenant on attend de voir ce que ça donne, mais c'est chouette que ça existe de nouveau.

Justement, comment travaillez-vous avec Eduardo sur 100 bullets ?
C'est vraiment mon partenaire. Quand j'écris le script, je ne mets pas beaucoup d'indications. Je me concentre sur les dialogues et la façon dont les personnages se comportent, et je laisse pratiquement Eduardo s'occuper seul du reste. Je lui fais une confiance absolue.

Vous avez écrit plusieurs arcs de la série Hellblazer, dont le premier vous a permis de débuter votre collaboration avec Richard Corben, je suppose que c'est la même chose ?
Oh oui ! J'ai beaucoup de chance de travailler avec lui, il était déjà une légende des comics quand on a commencé cette série ensemble.

Où l'avez-vous rencontré ?
Au Kansas ! Comme Eduardo, j'ai d'abord travaillé avec lui, ensuite on s'est rencontrés. C'est mon éditeur de l'époque, Axel Alonso, qui avait joué les intermédiaires.



Comment était votre passage sur cette série ?
Bon, sauf que c'est la seule et unique fois de ma vie que l'éditorial m'a dit NON à quelque chose que je voulais faire... Tout ce qui se passait dans cette série d'une manière générale était assez extrême et à vrai dire, cette fois là, je n'avais vraiment pas l'impression d'être allé plus loin que d'habitude, mais bon, je n'ai pas eu le dernier mot...

Vous avez essayé de négocier ?
Oui, mais ça n'a pas aidé... (rires)

De quoi s'agissait-il au juste ?
Je ne peux pas le dire... ça ne s'est pas passé, donc ça n'existe pas...

Damned ! Je parie qu'il s'agissait de tuer John Constantine ! Vous ne l'aimiez pas n'est-ce pas ?
Je ne vais pas répondre au pari... Mais il est vrai que si j'adorais la série, en revanche, je n'aimais pas John. Je ne pense pas qu'il aurait dû être là. Cela m'a épaté qu'il attire les foules comme ça ! Des tas de gens l'adoraient !

Pour revenir à Corben, vous l'avez retrouvé chez Marvel sur des mini-séries comme Cage ou Starting Stories : Banner. Mais vos productions chez Marvel ont été limitées finalement. Vous ne vous y êtes pas plu ?
Non, au contraire, je me suis beaucoup amusé avec Richard sur ces épisodes et je le referais avec grand plaisir si nos emplois du temps nous le permettent. Mais cela coïncide avec le moment où j'ai signé mon contrat exclusif avec DC donc vous comprenez que continuer à travailler pour Marvel n'était pas tout à fait possible (rires) !

Avec quels artistes auriez-vous envie de travailler ?
Je travaille déjà avec ceux avec qui j'ai envie de travailler ! [illegible] Marcello Frusin, Jim Lee, etc. Mais si toutefois, sur la route, je croise Andy

ou Adam Kubert, ça me plairait de faire quelque chose avec eux.

Depuis 2005, vous publiez Loveless chez Vertigo. Tout le monde fait des zombies et vous écrivez l'un des derniers bastions du western dans les comics (d'ailleurs rarement abordé chez Vertigo). Pourquoi avoir choisi ce genre ?

Je n'aime pas les zombies, c'est sûr, et je suis un fan de western ça fait deux bonnes raisons ! (rires) J'ai écrit une mini-série pour Vertigo, **El diablo**, qui ressemblait à un western sans en être véritablement un. Et je m'étais dit que j'aimerais bien justement aller plus loin dans l'exploration de ce genre, c'est comme ça que Loveless est arrivé.

Wes Cutter, l'anti-héros de Loveless, est détesté par la majeure partie des autres personnages de la série. Rien ne lui est épargné et la série laisse peu de place à l'espoir. Est-ce qu'on peut y voir l'influence d'un film comme le Unforgiven de Clint Eastwood ?

Pas tant que ça... Je préfère les westerns plus anciens, les histoires étaient plus fortes et carrément sans espoir.

Non seulement vous aimez les histoires sans espoir, mais on dirait aussi que vous aimez les losers...

(rires) Peut-être ! Je pense que ce sont les erreurs des gens qui les rendent intéressants, qui les définissent réellement.

C'est pourquoi vous n'êtes pas un grand fan de super-héros...

Non et à vrai dire, je ne l'ai jamais été... Même quand j'étais petit, je préférais les séries de monstres. Ou les comics de guerre.

Même pas Batman ?

Eh non, même pas Batman ! Mais je le lisais et j'aime bien écrire ses aventures. En ce moment, justement, je suis en train d'écrire un bouquin sur le Joker.

Ah ! On l'attendait depuis que vous avez fini Lex Luthor : Man of steel ! Quand cela va-t-il sortir ?

Au printemps prochain je crois. Et ce n'est plus une mini-série, ça va sortir comme un graphic novel, 144 pages d'un coup.

On a parlé d'un rapport entre ce comic-book et le prochain film de Batman, qu'en est-il ?

Les designs du Joker qu'on verra dans le film sont paraît-il assez proches de ceux qu'on trouve dans cette série, je pense que les scénaristes ou d'autres gens sur le film sont fans de comics (rires) !

Vos arcs sur Batman ("Broken City") et Superman ("For Tomorrow", dessiné par Jim Lee), ont été reçus de manière assez diverse par les fans. À votre avis, est-ce parce que vous ne vous sentez pas aussi à l'aise dans l'univers des super-héros que lorsque vous écrivez 100 Bullets par exemple ?

Je ne sais pas... Les réactions ont été très fortes des deux côtés, ceux qui ont aimé ont adoré et ceux qui n'ont pas aimé ont vraiment détesté, mais ça me va bien ! Je n'ai pas besoin de faire l'unanimité... Si tout le monde se met à aimer ce que je fais, c'est que quelque cloche dans mon écriture (rires).

Finalement, est-ce que le Deathblow que vous avez récemment écrit pour Wildstorm n'est pas un peu une sorte de compromis entre ces deux mondes, super-héros ou non-super-héros ?

Oui, certainement ! Je crois même qu'ils attendaient une série encore plus super-héros que ce que j'ai fait, mais par chance Jim Lee l'a bien aimée, donc on ne m'a pas demandé de changer ! C'est l'avantage d'avoir le "ok" du boss...

For Tomorrow laissait quelques pistes ouvertes, notamment le personnage du prêtre qui disparaît vers la fin de l'arc. Superman est un personnage très chargé en connotations religieuses, mais finalement il n'avait pas d'interlocuteur en ce domaine, est-ce pour cela que vous l'avez créé ? Pensez-vous le faire revenir un jour ?

Personnellement, non, mais si ça intéresse quelqu'un, pourquoi pas !

Vous avez récemment écrit les back-up de Tales of The Unexpected. À un moment, c'est devenu un véritable discours sur Marvel et DC qui se lancent dans d'interminables crossovers. Votre éditeur n'a pas "tiqué" quand il vous a vu faire un pied de nez pareil à la philosophie de la société ?

En tout cas, c'est passé...

Vous vous moquiez pourtant clairement de vos collègues scénaristes qui écrivaient 52...

Non, pas clairement (rires) ! Une fois de plus, ça n'a pas plu à tout le monde, mais les réactions des fans ont été très nombreuses !

Vous avez donné leurs visages à certains de vos personnages...

C'est de la pure fiction ! (rires)...

Trêve de plaisanteries, était-ce juste un jeu ou vouliez-vous vraiment dire quelque chose sur le système ?

J'avais quelque chose à dire, je me suis bien amusé et la réaction a été au-delà de mes espérances ! Aujourd'hui dans les comics, tout change... jusqu'au prochain grand changement ! Rien ne dure...

En tout cas, cela a été remarqué ,c'est sûr !

Si on s'en était tenu à un truc classique, ces histoires n'avaient a priori aucune chance d'être lues, au lieu de ça, tout le monde en a parlé et nous on s'est bien amusés !

Vous avez fait fort en allant chercher des personnages très originaux ou oubliés comme Genius Jones ou Infectious Lass. C'est vous qui êtes à l'origine de ce casting aussi "chargé" en continuité ou DC vous a suggéré les personnages ?

Au départ, j'ai eu un coup de fil de Bob Schreck mon éditeur et il m'a envoyé une liste de tous les personnages qui allaient être utilisés dans **52**, ceux dont en principe, je n'étais pas censé me servir. J'ai dit "ok", mais ceux que je choisis, je ne les prends pas juste pour une histoire comme ça, je les prends pour de bon et je raconte des choses sur eux. Et il a dit "OK" !

Je me répète... Vous aimez les losers de toute façon... Et n'en profitez pas pour dire que je vous ai traité de loser et que les Français ne sont pas polis !

Non (rires), ça va, j'aime bien la France ! J'y suis venu plusieurs fois, et notamment l'an dernier au mois de septembre, j'ai trouvé ça magnifique.

Vous lisez de la BD franco-belge de temps en temps ?

Oui. J'ai bien aimé **The killer**, **Blacksad** ou **Petit vampire** par exemple.

Avez-vous déjà pensé à faire un comic-book avec Jill Thompson (auteure de Scar godmother et dessinatrice émérite) ?

Non, pourquoi je ferais ça... (rires) ?!

Des tas de couples le font ! (Ils se sont mariés l'an dernier - NDLR)
Je sais... Mais non ! On n'est pas bons pour ça... Et puis ça nous permet d'avoir des trucs à se dire à la fin de la journée ! En revanche comme elle parle le français de mieux en mieux, elle pourra me traduire cette interview quand elle sera publiée, et je pourrais dire : « Je n'ai jamais dit ça ! » (rires).

Sur quels projets travaillez-vous en ce moment ?
Je travaille avec un artiste espagnol sur un graphic novel très « noir » j'en ai peur...

Tiens, vous ne nous avez pas dit ce qui vous a toujours attiré dans le genre Film Noir...
La plupart du temps, il s'agit de gens ordinaires pris dans des situations et des ennuis extraordinaires.

Quelle est votre plus grande source d'inspiration ?
Sans hésitation, le journal du jour, et les faits divers qui y sont relatés. Je commence ma journée par ça. Et je me promène aussi pas mal dans Chicago pour regarder les gens vivre.

Pas de visites fréquentes à la morgue ?
Non, ça va... Je reste persuadé que c'est une visite qu'il ne faut faire qu'une seule fois et je n'ai pas l'intention de la faire de sitôt !

Des auteurs que vous admirez particulièrement ?
David Goodis par exemple à qui l'on doit **Shoot the piano player** ou **Nightfall**.

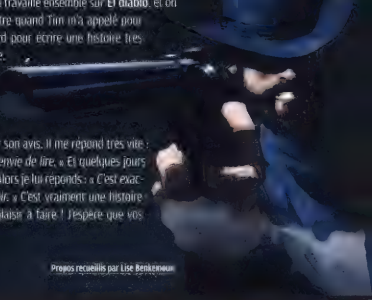
Votre film noir favori ?
The Last samouraï.

Votre opinion sur des films comme Usual suspects ou les réalisations de Quentin Tarantino ?
J'aime bien, mais en termes de cinéma, je préfère les vieux films.

Dans ce numéro, nous publions Low card in a hole, une histoire courte que vous avez écrite il y a quelques années avec un autre adepte du style « noir », Tim Sale. Quels souvenirs en avez-vous ?
D'excellents ! On avait déjà un peu travaillé ensemble sur **El diablo**, et on admirait chacun le travail de l'autre quand Tim m'a appelé pour me demander si je serais d'accord pour écrire une histoire très noire, avec une ambiance assortie. Je lui réponds oui, et quelques jours plus tard, elle me vient comme ça, sans difficultés... Je l'écris donc d'une traite ou presque et je l'envoie à Tim pour avoir son avis. Il me répond très vite : « *C'est exactement ce que j'avais envie de lire.* » Et quelques jours plus tard, il m'envoie ses dessins. Alors je lui réponds : « *C'est exactement ce que j'avais envie de voir.* » C'est vraiment une histoire que j'aime bien et qui a été un plaisir à faire ! J'espère que vos lecteurs vont l'apprécier.

Propos recueillis par Lise Benkemoun

Ci-dessous : Loveless, chez Vertigo, n'est très certainement pas "Cours après moi Shérif" : personne pour rattraper l'autre dans ce western sans compromis. Cary Grant ? Connais pas, pied-tendre !



WWW.DISCOUNTCOMIX.COM

DISCOUNT COMIX

LE SPECIALISTE DU COMICS SUR INTERNET !!!

2,99 EURO
FRAIS DE PORT

DISCOUNT COMIX... CA DEMENAGE !!

DES LOCAUX 5 FOIS PLUS GRANDS !
UNE EQUIPE RENFORCEE !
DE NOUVELLES EDITIONS A PRIX CASSES !

NOS NOUVELLES COORDONNEES :

DISCOUNT COMIX,
2/7 RUE ALBERT MARQUET
75020 PARIS

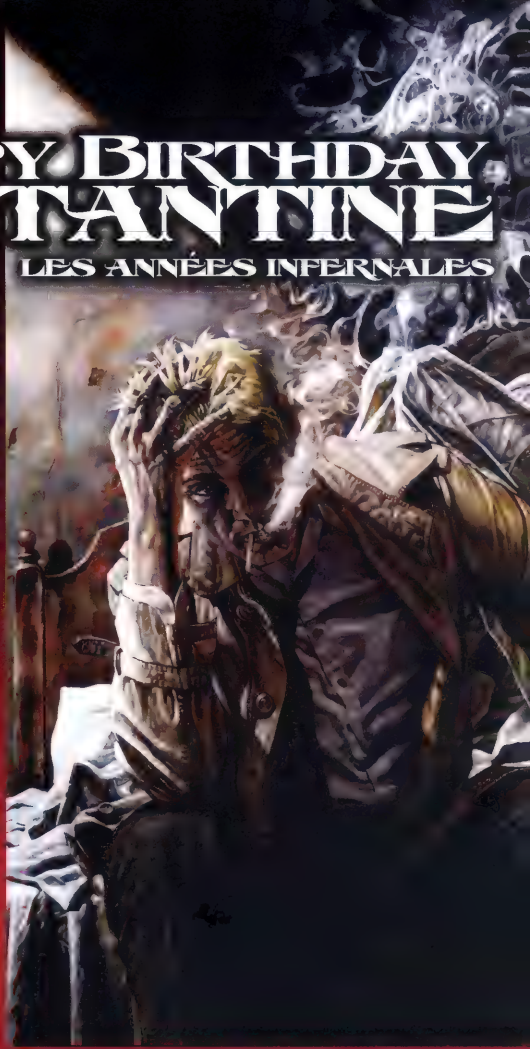
TEL. : 01 44 93 25 03
FAX : 01 44 93 25 02

WWW.DISCOUNTCOMIX.COM

POUR VOUS REMERCIER DE VOTRE PATIENCE, FACE AUX RETARDS OCCASIONNES PAR LE DEMENAGEMENT, DISCOUNT COMIX EST HEUREUX DE VOUS OFFRIR, POUR CHAQUE COMMANDE DE PLUS DE 50 EUROS JUSQU'A LA FIN DE L'ANNEE, UN VOLUME DU PLUS COMICS DE TOUS LES MANGAS : JUNK !

HAPPY BIRTHDAY CONSTANTINE

LES ANNÉES INFERNALES



BIENTÔT VINGT ANS QUE ÇA DURE ! PARU OFFICIELLEMENT EN JANVIER 1988 (MAIS SELON LE SYSTÈME D'ANTI-DATAGE DONT LES AMÉRICAINS SONT FRIANDS, LE NUMÉRO EST EN FAIT SORTI FIN 1987), LA SÉRIE HELLBLAZER A ÉTÉ ET RESTE LE VAISSEAU AMIRAL DE VERTIGO (LA GAMME MATURE DE DC COMICS). LORGNANT SUR SON 240ÈME ÉPISODE, JOHN CONSTANTINE A FAIT BIEN DU CHEMIN DEPUIS SA CRÉATION QUASI-ACCIDENTELLE. EN 1985, STEPHEN BISSETTE ET JOHN TOTLEBEN (ALORS RESPECTIVEMENT DESSINATEUR ET ENCREUR DE LA SÉRIE SWAMP THING), SONT FANS DU GROUPE POLICE ET DE SON CHANTEUR, STING. AU POINT DE L'UTILISER COMME MODÈLE POUR UN PASSANT ANONYME DANS LES PAGES DE SWAMP THING #25. ET S'ILS DONNAIENT ENCORE PLUS D'IMPORTANCE À CE CLONE DE STING ?

[redacted] de l'occulte ne verraient pas des classes aisées. Car que ce soit chez Marvel ou DC, les magiciens en tous genres sont encore assez limités sur le plan social. La plupart exercent des professions libérales ou revêtent les appâts du bourgeois. Alors même qu'un personnage ne correspond pas à ces définitions (l'énigmatique Phantom Stranger par exemple), ses manières et son comportement supérieurs s'en rapprochent. Il n'y a pratiquement pas de spécialiste de l'étrange issu des classes travailleuses. Moore décide donc de combler cette lacune en créant un mystique qui symboliserait le bras d'honneur adressé aux héros trop guindés. Et comme Bissette et Totleben encouragent à créer un personnage à l'apparence de Sting, les deux idées finissent par se rejoindre dans **Swamp Thing #37** (juin 1985). La Créature du Marais croise pour la première fois le chemin de John Constantine, spécialiste du surnaturel mais aussi ex-punk, gros buveur, gros fumeur (de substances plus ou moins légales), gros baiseur et dépravé dans bien d'autres domaines. Swamp Thing est comme les lecteurs de cette époque : il est habitué aux magiciens classiques. Tous de porteurs pas forcément des super-uniformes colorés mais ont au moins du standing (comme le costume à jabot du Phantom Stranger). Du coup, cet anglais souvent bourré et mal lavé fait d'autant plus tâche malgré ses compétences plus larges que ses collègues.

L'IVRESSE DES DÉBUTS

D'emblée, Constantine s'impose un peu comme le conseiller (imposé) de Swamp Thing pour tout ce qui touche au mystérieux. Mais en l'espace de quelques mois, voire de quelques semaines, Constantine montre qu'il peut faire la nique au reste de l'univers DC. Dès juillet 1985 (soit un mois après sa première parution), il est en bonne place dans les pages de **Crisis On Infinite Earths**, aux côtés de héros bien plus anciens. L'éditeur semble déjà lui accorder une certaine importance, au point de laisser les coudées franches à Alan Moore quand son personnage tourne en ridicule les piliers de DC. Dans **Swamp Thing #46** (mars 1986), par exemple, Constantine apparaît comme « celui qui sait » (tandis que des héros majeurs de la firme (y compris l'omnipuissant Batman), apparaissent confus et indécis. Ce genre de scènes fait écho à d'autres épisodes de Swamp Thing où Moore montre la toute puissante Justice League of America comme bien trop au-dessus des humains normaux pour être d'une quelconque efficacité. Constantine a même un côté « contaminant » : lors de sa courte apparition dans **Green Lantern Corps**

« J'aime Hellblazer depuis que mon petit ami me l'a conseillé, partant du principe que ça contenait tout ce qui m'intéressait : des histoires genre détective, des jurons et des tonnes de cigarettes. Constantine, c'est le héros noir ultime : un gros fumeur, avec un cœur brisé dédéglisté… »

Denise Mina (ex-scénariste de Hellblazer),
Dans Scotland On Sunday, 28 octobre 2007

Né d'une volonté de dessiner Sting, Constantine est devenu l'enfant bâtard d'Alan Moore, rapidement enlevé à son père. Une biographie qui en dit un sens, convient bien à cet ex-punk forcément cynique.

#211 (avril 1987), les Green Lantern tombent, comme par hasard, dans les travers de l'alcool en étant complètement ivres. D'une manière générale, la confrontation John Constantine/super-héros se termine rarement à l'avantage de ces derniers. Du coup, on peut se demander si l'anti-héros anglais issu des classes moyennes n'est pas aussi, à un certain niveau, une sorte d'avatar de Moore tandis que les super-héros indécis de DC représenteraient les éditeurs américains (alors socialement débranchés de leurs lecteurs) et leur inertie. John Constantine fait partie de ces personnages surgis de manière rétroactive dans les années 80 (au même titre que Stick, le mentor de Daredevil inventé par Frank Miller). Ils ne se contentent pas d'apparaître mais révèlent qu'ils ont toujours été présents, évoluant dans des parties de l'histoire que les éditeurs n'exploraient pas jusqu'ici. On découvre ainsi que John est un ancien amant de la sorcière Zatanna et qu'il possède tout un passé avant d'arriver dans les pages de Swamp Thing. On comprend rapidement qu'il est hanté par les fantômes d'amis (apparaissant en noir et blanc), morts plus ou moins par sa faute. Les premiers fans de Constantine se demandent alors ce qu'est exactement « l'incident de Newcastle », auquel ces amis défunts font référence.

DÉPART(S)

Tout le monde croit en lui (même DC), et les préparatifs pour donner au personnage sa propre série vont bon train. Alan Moore est supposé la lancer dès 1987. Cette relative précipitation s'explique par l'émergence du marché direct dans les années 80 : les éditeurs découvrent qu'ils peuvent vendre leurs publications en dehors des kiosques grâce au réseau des comic-shops, alors en expansion. Mais pour séduire le chaland (plus âgé) de ces librairies spécialisées, il faut des séries se démarquant de celles qui paraissent en kiosques et qui soient culottées face au sacro-saint Comics Code (organe d'auto-censure des éditeurs visant les kiosques). Il faut en quelque sorte un alcool plus costaud pour les lecteurs des comic-shops et John Constantine s'y prête à merveille. Mais le torchon brûle entre Moore et DC (notamment à cause des questions de droits sur **Watchmen**), et ils se brouillent définitivement. Moore claque la porte avant d'avoir livré **Twilight**, crossover avorté qui devait servir de préambule à la série de Constantine (un temps prévue sous le titre **Hellraiser**, avant que quelqu'un ne se rende compte de la possible confusion avec les romans homonymes de Clive Barker). Malgré son départ, l'annulation de **Twilight**, et les délais repoussés dans la conception du magazine (qui devient au passage **Hellblazer**), un premier numéro paraît, daté de janvier 1988, soit deux ans et demi à peine après l'apparition du magicien cynique… C'est finalement Jamie Delano qui scénarise la revue naissante, accompagné de John Ridgway aux dessins et de Dave McKean, dont les peintures des couvertures seront déterminantes pour l'esthétique de la série. L'idée de base est sans doute d'utiliser des Anglais pour remplacer Alan Moore afin de préserver, coûte que coûte, une sensibilité « so british »…

GÉNÉRATIONS

Après, vingt ans de parution, deux générations de lecteurs se sont succédés (ou rejointes ?) jusqu'à présent autour de la série. Du coup, on observe un phénomène qui n'est pas sans rappeler ce qui se passe sur d'autres titres (Batman, Spider-Man), installés dans la durée : le Hellblazer de 1987 n'est pas forcément celui que connaissent les lecteurs actuels. Le passage de scénaristes comme Garth Ennis (**#41-50**, **#52-83** et **#129-133**) ou Paul Jenkins (**#89-128**), représentent une véritable ligne séparatrice entre deux époques de la série. Non pas que le John Constantine des débuts soit méconnaissable par rapport à celui d'aujourd'hui, mais tout simplement peu de lecteurs contemporains ont en tête les premiers épisodes. À tel point qu'au moment de la sortie du film John Constantine, certains « intégristes » de la série, dont certains griefs sont justifiés, se plaignent de scènes montrées comme des trahisons alors qu'elles sont au contraire directement issues des premiers épisodes. Les histoires initiales de Delano méritent pourtant bien mieux qu'un morne oubli… Dans la lignée des idéaux de Moore, les débuts d'Hellblazer continuent d'explorer la fibre sociale et/ou politique. Ainsi, John Constantine a pour ennemis (entre autres) des démons grimés en jeunes cadres dynamiques, des bobos de l'enfer se réunissant dans des clubs branchés pour parler des âmes en tant que parts de marché (**Hellblazer #3**). Bien que le Personnage, dans son monologue dise en toutes lettres : *« Je ne suis pas ici pour faire des documentaires sociaux »*, la série s'ouvre pourtant à des sujets jusque-là ignorés par les comics « grand public ».

TÉMOIN DE SON ÉPOQUE

Dès 1987, Constantine a aimé pour ami un homosexuel (Ray Monde), une rareté dans les BD américaines de l'époque. Puis, rapidement, Ray Monde est victime d'un passage à tabac homophobe (à titre de comparaison, le monde des super-héros n'en traitera que superficiellement en 2001, dans **Green Lantern #154**). Par la suite, **Hellblazer** garde cet angle tout en le poussant plus loin. Le **#51** (1992) établit la bisexualité de Constantine, faisant de lui le premier protagoniste régulier de comics à échapper à la norme hétéro [1]. La série s'intéresse aussi aux grandes maladies qui touchent notre société. Du arc de Garth Ennis la Dangereuses Habitudes », **Hellblazer #41-46**, (1991), reste à ce titre l'un des moments phares de la série : rattrapé par ses excès, Constantine découvre qu'il est atteint d'un cancer et qu'il n'en réchappera qu'en leur ayant les démons de l'enfer. La première réaction du personnage à l'issue de ce périple ? S'allumer une bonne vieille cigarette, faisant du coup une sorte de

bras d'honneur au politiquement correct (dans la version filmée, le pseudo-Constantine se contente d'un chewing gum, désintoxiqué à jamais du tabac). Des **Hellblazer #27** (écrit par Neil Gaiman), il est déjà question du Sida. Par la suite, Gaiman utilise de nouveau Constantine (**Hellblazer#62**, 1993) pour une histoire prônant le "safe sex" : Death (la personnification de la mort telle que vue par Gaiman), et John y montrent – à l'aide d'une banane – comment utiliser un préservatif de manière adéquate. À travers le vernis d'une série d'horreur, **Hellblazer** est donc aussi et surtout un support de discours social et politique. Les auteurs de la série ont pour la plupart des choses à dire qui ne s'arrêtent pas – loin s'en faut – à la description de très improbables démons.

LES DISCIPLES DE JC

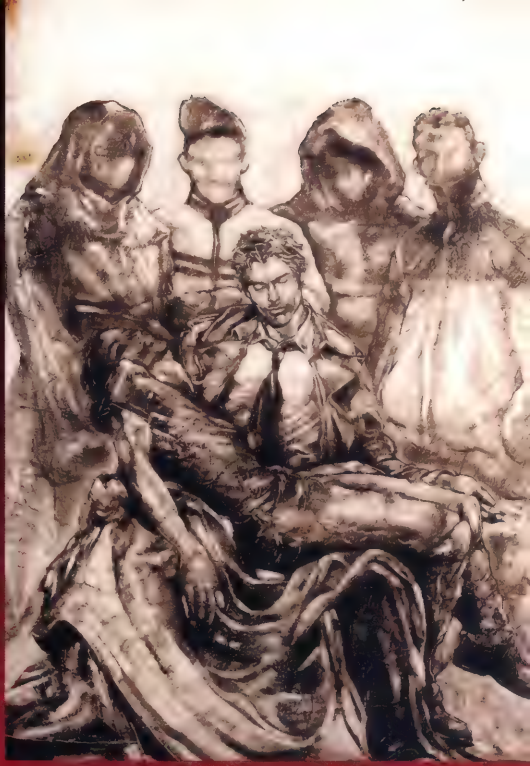
Une autre chose, enfin, est mécanique : l'influence que Hellblazer a eu sur bon nombre de comics grand public. La genèse de John Constantine raconte qu'étant encore dans le ventre de sa mère, il aurait étranglé son jumeau, jugé plus ou moins consciemment comme une sorte de concurrent. Eh bien, l'on retrouve l'élément repris pratiquement tel quel dans les **New X-Men** de Grant Morrison, quand l'auteur explique que Charles Xavier a tenté d'éliminer sa sœur jumelle alors qu'ils étaient encore dans le placenta. Il est également difficile d'imaginer que les **Authority** de Warren Ellis, puis de Mark Millar, aient pu exister s'il n'y avait pas eu, d'abord, la série de John Constantine. Non seulement, (comme nous l'avons dit), le débat sur la sexualité y a été ouvert (les personnages d'Apollo et du Midnighter doivent sans doute une fière chandelle à Constantine), mais Jenny Sparks lui doit tout. La personnalité de cette anglaise « destroy », fumant clope sur clope, cynique à souhait et ne reculant devant aucune coucherie, en fait l'exact pendant féminin de l'anti-héros d'**Hellblazer**. La filiation avec l'œuvre d'Ellis est d'autant plus manifeste qu'elle est avouée – dans **Planetary #7** (2000), l'auteur invente un pastiche de John Constantine (« Jack Carter ») considéré comme mort, au grand dam de divers personnages siégeant l'univers Vertigo. L'épisode s'achève sur la révélation que Carter est bien vivant mais qu'il a changé de look, ressemblant désormais à Spider Jerusalem (héros d'Ellis dans la série Transmetropolitan). Est-ce là un hommage et une reconnaissance inspiratrice entre les deux anti-héros ou bien une parabole d'un tout autre genre ? **Planetary#7** prend un autre relief quand on sait que quelques mois plus tôt, Ellis avait écrit un épisode d'**Hellblazer** (supposé être le **#141**, prévu pour septembre 1999), intitulé « Shoot ». L'histoire (illustrée par Paul Jenkins) dénonce la place des armes dans la société américaine. Après l'incident du campus de Columbine (où des lycéens ont ouvert le feu sur la foule), l'éditeur prête alors censurer l'épisode. **Planetary#7**, c'est donc aussi une parabole d'Ellis, un pied de nez à l'éditeur, pour dénoncer que Hellblazer n'est plus cet espace de discussion évoqué précédemment et qu'il préfère alors utiliser **Transmetropolitan** pour s'y montrer plus corrosif.

L'EXPIR DES CHEVEUX

En 2007, il est clair que la place d'**Hellblazer** dans le cheptel de Vertigo a évolué. Voici dix ans, alors que les comics américains connaissent une crise sévère, la série écoulait environ 23 000 exemplaires par mois. Aujourd'hui, elle n'en écoule plus que 12 000 tandis que le leadership de Vertigo est assuré par des titres comme **Fables** ou **Y The Last Man**. L'explication partielle vient du fait qu'une partie du lectorat s'est reportée sur les ventes en recueils plutôt qu'en fascicules souples. Mais la situation est certainement la même pour **Fables** et les autres titres... **Hellblazer** a par ailleurs profité (au moins en termes de notoriété), de la sortie d'un film ! La baisse des ventes démontre clairement un tassement. **Hellblazer** a-t-il moins de choses à dire, comme l'insinuait Ellis dans **Planetary** ? Ce serait sans doute très exagéré de le penser. Mais la politique récente de Vertigo a été de confier le titre à des auteurs anglais venus du monde littéraire. Malgré leur talent, les noms (comme Denise Mina) sont moins connus des lecteurs de Vertigo qu'un Mike Carey ou un Garth Ennis. La volonté de Vertigo de donner un nouveau souffle à la série a également été ressentie (sans doute un peu à tort), comme une reprise en main forcée. En 2006, le départ (annoncé) du scénariste Mike Carey coïncide avec l'éviction soudaine et forcée du cover artist Tim Bradstreet. Cette mutation est assez malheureuse : en quelques mois, la série perd près d'un cinquième de ses lecteurs... Alors, à bout de souffle Hellblazer ? Peut être, mais loin d'être au bord de l'asphyxie totale. Il suffirait d'un rien (comme un auteur brillant bien connu des fans américains), pour réamorcer la pompe. D'ailleurs, le retour d'Andy Diggle (scénariste ayant déjà œuvré sur la série), semble aller dans cette direction. Avec 240 numéros parus, Hellblazer reste le fil rouge de deux décennies de séries matures chez DC/Vertigo. Le titre n'est d'ailleurs plus très loin de battre un record de longévité pour un personnage non super-héroïque (actuellement détenu par Cerebus, avec 300 épisodes). Peut-être moins acide que par le passé, John Constantine reste encore un sacré bonhomme (un vrai phénomène dans l'histoire des comics). Si vous n'avez pas encore eu l'occasion de faire sa connaissance, allez-y. Évitez juste de lui piquer ses clopes...

Xavier Fournier

(1) Encore qu'il conviendra de reconsidérer l'existence de certains épisodes du Doom Patrol de Grant Morrison qui vont dans la même direction, à la même époque. Mais John Constantine reste le seul héros bisexuel possédant sa propre série régulière, qui plus est depuis vingt ans.



BRUCE WAYNE EST BATMAN!
Imaginée par CYRUS VORIS
et CHRIS BACHALO
Lettrée par FULL FX Studio
Editée par MARK CHIARELLO
BATMAN créé par BOB KANE
SQUEEK SQUAK
BATMAN UNMASK
SQUEEK SQUEEK SQUAK
SQUEEK SQUEEK
SQUAK SQUEEK
QUI EST... BATMAN ?

UN NUMÉRO COLLECTOR À NE PAS MANQUER !

50

COMIC BOX

LE MAGAZINE DE LA BANDE DESSINÉE AMÉRICAINE

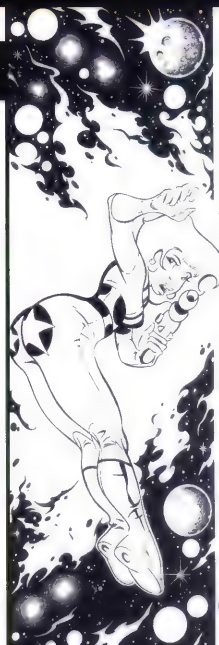
NUMÉRO EXCEPTIONNEL 116 PAGES - 2 COUVERTURES EXCLUSIVES :
"Girls of Marvel" (kiosques) par Marko Djurdjevic
et "Girls of DC" (comic shops) par Terry Dodson
36 PAGES DE BANDE DESSINÉES INÉDITES EN FRANCE :
FANTASTIC FOUR PAR STAN LEE & JOHN ROMITA Jr !

DISPONIBLE EN DÉCEMBRE
EN KIOSQUES ET COMIC SHOPS

ENTREZ DANS LA BOITE !
WWW.COMICBOX.COM

DIABLE BLANC
Comics vo-vf-vpc

DU LUNDI AU SAMEDI DE 14H00 A 20H00
42, rue de Maubeuge, 75009 Paris (Métro: Cadet)
Tél: 01 49 70 65 56, e-mail: davidborhoum@hotmail.com



A Plein Rêves

Nouveau à Nantes !
votre spécialiste Comics

Bande dessinée américaine,
Comics V.O & V.F
Star Wars
nouveautés et anciens
librairie, objets, figurines,
produits dérivés, fantastique,
science-fiction, séries ...

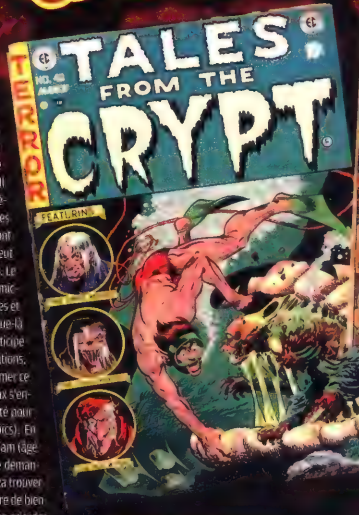
Facile d'accès :
face à l'arrêt tramway "Bouffay" (ligne1)
entre "Commerce" et "Château"
A 300 m du Cours des 50 Otages,
40 m de la Place du Bouffay.
du mardi au samedi de 11h à 19h

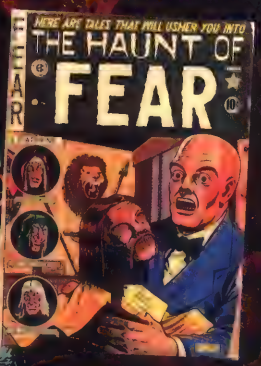
Tél.: 02 40 35 22 37
Mail: apleinreves@yahoo.fr
13 allée du Port Maillard
Cours Franklin-Roosevelt - 44000 Nantes

TERRIFIANT

ET SI... L'HORREUR M'ÉTAIT CONTÉE

Dans les années 50, alors qu'un vent de paranoïa puritaine souffle sur les USA, les éditeurs américains rentrent dans le rang les uns après les autres, tantôt en s'auto-flagellant, tantôt en s'enfermant dans un mutisme désolé. Le seul à ne pas plier se nomme William Gaines, le patron d'EC. Il faut dire que s'il avait voulu jouer la carte de la discrétion, l'éditeur aurait été bien en mal... Ses couvertures particulièrement sanglantes ou épouvantables en font une cible de choix pour la censure. Et pourtant, on peut difficilement prétendre apprendre le métier aux Gaines. Le père, Max, est l'inventeur fondamental du format « comic-book » quand, en 1933, il a l'idée de relier par des agrafes et d'éditer de manière autonome les suppléments BD jusque-là publiés dans la presse du dimanche. Max Gaines participe même à la création de All-American et National Publications, deux sociétés qui ne tarderont pas à fusionner pour former ce que l'on connaît aujourd'hui en tant que DC Comics. Mais s'entendant mal avec ses associés, il reprend alors sa liberté pour fonder sa propre société, EC (pour Educational Comics). En 1947, à la mort de ce pionnier des comics, son fils, William (âgé d'à peine 25 ans), hérite de l'entreprise familiale en se demandant comment la remettre au goût du jour. Ce dernier va trouver l'inspiration en se replongeant dans ce qui a été l'ancêtre de bien des comics : les romans pulps, avec leurs couvertures criardes exposant au choix meurtres, goules ou demoiselles en détresse. De fait, William Gaines n'est encore qu'un ado lorsque le Phantom, Mandrake, Superman ou Batman font leurs premiers pas. Quelques années plus tard, il est donc en quelque sorte le premier éditeur en chef à avoir été lecteur de comics durant son enfance (alors que chez DC ou Marvel, la moyenne d'âge est légèrement plus élevée et peu de responsables ont consommé ce qu'ils vendent). Gaines est l'exemple même d'un lecteur de BD ayant grandi et cherchant désormais... autre chose. Comme des histoires moins naïves, plus corsées.

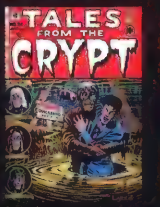




Les couvertures d'EC Comics débordent de textes et de superlatifs dans la plus pure tradition de la littérature populaire, les fameux "pulps".

L'ACCIDENTELLE HORREUR

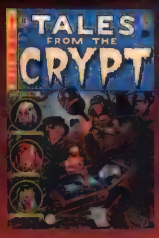
Après coup, certains admirateurs de la gamme seraient tentés de dire que la décision de se tourner vers l'horreur était naturelle. Il n'en est rien. C'est presque par accident que l'éditeur découvre sa voie. Dans **Crime Patrol #15** (décembre 1949), l'auteur Al Feldstein fait raconter son histoire courte par un « conteur » qui aurait pu être aussi vite oublié. Il ne s'agit au départ que d'une astuce : montrer le narrateur, cette fameuse « voix off » que les comics utilisent souvent pour camper l'action. Et Feldstein décide d'en faire une sorte de croque-mort morbide, le Crypt-keeper. Dans **Crime Patrol**



- LE SÉNATEUR KEFAUVER : "CECI SEMBLE ÊTRE UN HOMME ARMÉ D'UNE HACHE SANGUINOLENTE ET TENANT LA TÊTE D'UNE FEMME QUI VIENT D'ÊTRE DÉCAPITÉE. PENSEZ-VOUS QUE CE SOIT DE BON GOÛT ?"

- WILLIAM GAINES (ÉDITEUR D'EC COMICS) : "OUI, MONSIEUR, JE LE PENSE. POUR LA COUVERTURE D'UN COMIC D'HORREUR..."

TRANSCRIPTION DES DÉBATS DU "KEFAUVER COMITÉ SÉNATORIAL ENQUÊTANT SUR LA DÉLINQUANCE JUVÉNILE", 1954.



#16. L'horreur prend le contrôle de tout le magazine, lequel change alors bientôt de titre. C'est sous le nom de **Tales From The Crypt** que la revue connaîtra un succès énorme. La formule sera dupliquée dans d'autres titres du groupe (**Vault of Horror**, **Haunt of Fear** puis le tiret **Crypt of Terror**), et d'autres narrateurs que Crypt Keeper feront leur apparition (le Vault-Keeper, le Old Witch...). Dans une certaine partie du pays, les gens en redemandent. Car si EC Comics a assurément ses horreurs lecteurs adolescents, l'éditeur vient de poser les bases d'une BD américaine s'adressant également aux adultes.

PROCÈS D'INTENTION

Mais la BD, ce n'est pas de la culture. C'est une perte de temps oisive qui ne peut concerner que les enfants ou quelques jeunes adultes immatures. En tout cas, c'est ce que pensent à l'époque certains responsables politiques, flanqués de quelques psychologues prêts à renoncer que, selon l'humeur du moment, la BD est soit cause d'une criminalité juvénile, soit source d'un abêtissement généralisé (sans doute l'œuvre de quelques communistes souhaitant rendre idiote la prochaine génération d'américains). William Gaines, quant à lui, ne l'entend pas de cette oreille (et on le comprend). Tandis que la plupart des autres maisons d'édition préfèrent encaisser les coups sans rien dire dans l'espoir de ne pas se faire remarquer, Gaines décide au contraire de se défendre. Contre l'avis de ses amis et collègues, il part pour Washington et ose affronter les sénateurs. Mais la tentative n'a pas l'effet escompté. L'audience étant télévisée, Gaines et les EC Comics deviennent pour une partie de la nation le symbole même d'une mauvaise BD glorifiant le meurtre et le vice. Et tant pis si la plupart des histoires punissent au contraire méchamment les meurtriers... Après tout, pourquoi s'embarrasser de ces récits stupides ? Les censeurs estiment se faire une idée en jugeant par la couverture et en s'imaginant le reste. Mais les plus terribles ennemis se trouvent parmi les diffuseurs. Très soucieux d'éviter les problèmes dans les états les plus conservateurs, ils cessent alors de commercialiser les titres les plus repérés et, à fortiori, particulièrement EC... Reste la dernière estocade pour abattre Gaines. Qui viendra... du camp des éditeurs ! En effet, Gaines a demandé à ses confrères de se réunir, dans l'espoir d'unifier la profession afin de mieux résister aux attaques. Malheureusement pour lui, l'alliance se forme dans son propre dos. Réunis, les éditeurs décident d'un code de conduite auto-imposé (le fameux Comics Code), représentant tout ce que Gaines veut à tout prix éviter...

RÉINCARNATIONS

Sabrés en pleine gloire, les titres EC s'arrêtent entre la fin 1954 et le début 1955 (Gaines, quant à lui, se console en continuant d'éditer sa branche humoristique, principalement le magazine Mad). Mais ce n'est que le commencement pour ces BD jamais totalement oubliées. Martyrs du puritanisme, les EC Comics vont devenir un véritable objet de culte. D'abord la concurrence (celle-là même qui a refusé de venir au secours de Gaines alors qu'il était dans le besoin), prend pleinement conscience du potentiel commercial. Quoi qu'en disent les politiques et les psychologues, il y a des lecteurs pour ce genre de revues. Il suffit alors de lancer de nouveaux titres se piquant au Comics Code (sans se soucier de violence...), mais ressemblant le plus possible au début EC. Ainsi naît d'inventer les Quatre Fantastiques, Stan Lee et Marvel Comics survivent ainsi pendant plusieurs années en publiant des histoires de monstres, sortes de EC-Light. D'autres choisissent la voie du « gore » mais en se vendant clairement comme des magazines pour adultes, vendus en kiosques dans un rayon différent. C'est le cas des éditions Warren (Vampirella, Creepy). Il faut attendre les années 70 pour voir un vrai retour des comic-books horrifiques (notamment chez DC Comics). Pendant plus de quinze ans, la BD américaine sera condamnée à un blocus de l'horreur dans lequel est interdit pêle-mêle des scènes de décapitation ou des références au divorce, susceptibles de rebuter les jeunes au mariage (!). Pendant ce temps, la criminalité ou l'illettrisme (ces fameux maux que l'on a tenté de mettre sur le dos de William Gaines), continuent de galoper aux USA et ailleurs sans qu'on ne puisse plus désormais en rejeter la faute sur quelques imaginaires gardiens de crypres... William Gaines et EC restent aux comics ce que sont Léonidas et ses 300 spartes tels que vus par Frank Miller : partis seuls au front, ils ont connu la débâcle mais, grands dans la défaite, leur légende continue encore et toujours d'influencer plusieurs générations d'auteurs...

Ci-dessus : une histoire d'humour noir. Après avoir répété sur trois cases que les gens n'utilisant pas leur tête n'en ont en fait pas besoin, notre narrateur se retrouve... décapité à la page suivante. Cloups...

Zemo

AND THEN, I FLUNG THE OVEN DOOR OPEN ALL THE WAY! THEY SAW ME... AS I REALLY AM... A WITCH!
EEEEEEEEEE!
WELCOME, JOHN... AND MARGARET!
HANSEL! GRETEL!
YOU SEE... JOHN... IN GERMAN... IS HANS, OR HANSEL! MARGARET IS GRETA... OR GRETEL? DID HANSEL AND GRETEL GET AWAY FROM ME AS THEY DID IN THE ORIGINAL STORY, YOU ASK? COME, NOW! REMEMBER! THIS IS AN E.C. MAGAZINE!
THE END...

IDW
LES ARTISTES AU POUVOIR

AUX ÉTATS-UNIS, L'ART DANS LA B.D. EST QUASI EXCLUSIVEMENT SYNONYME DE « CREATOR OWNED ». CHEZ IDW, ON A CHOISI D'ABORDER DIFFÉREMMENT LA CONTRADICTION APPARENTE ENTRE ART ET ARGENT, DE CHERCHER L'UN SANS RENIER L'AUTRE. ET, EN SEPT PETITES ANNÉES, LE STUDIO A BIEN GRANDI ET DÉGAGÉ BON NOMBRE DE SYNERGIES INTÉRESSANTES ENTRE B.D. AUX TIRAGES CONFIDENTIELS ET GROSSES LICENCES. RÉTROSPECTIVE...

Lorsque ses fondateurs lancent Ideas and Design Works en 1999, il n'est pas encore question de « Publishing ». Ce quatuor d'artistes et de cadres issus de l'industrie du divertissement (deux d'entre eux, Robbie Robbins et Kris Oprisko, quittent Wildstorm pour l'occasion), entend proposer ses services en tant que studio graphique : design de personnages et de logos, illustrations à la demande pour divers jeux, colorisation, etc. Le parcours du président, Ted Adams, résume bien leur profil assez particulier : titulaire d'un Master of Business Administration, il est en charge des négociations de licences avec les divers clients, mais il a également écrit nombre de comics (**Resident Evil, Spawn Movie Adaptation, Mortal Kombat 4**, etc.) et designé quelques jeux de cartes à collectionner. Contrairement à une agence classique qui réunit des créatifs et des commerciaux, chez IDW, tout le monde est un peu les deux. Du coup, on s'étonne moins que, un an plus tard, nos quatre amis fêtent le nouveau millénaire en créant la branche éditoriale. Leur premier titre ? **Uno Fanta : The Art of Ashley Wood**. Un art-book d'un auteur très marqué « indé », à mille lieues des gros tankers sous licence que semble viser le studio IDW. Schizo, IDW ? Un peu, mais depuis, ils se soignent...

Première bonne surprise : **Uno Fanta** est une réussite commerciale, depuis suivie par **Dos Fanta**, **Tres Fanta** et un album cartonné réunissant les trois. Sans cesse réédité, ce livre va par ailleurs servir de vitrine au jeune éditeur. Non content d'avoir de nombreux fans à travers la planète, Wood est très estimé dans la communauté artistique et son nom apporte une caution immédiate à IDW : Wood n'a de plus jamais caché qu'il était un ami personnel de Ted Adams. Cet essai transformé en appelant d'autres, IDW se lance sur le marché du creator owned en 2002, avec **30 days of night** (30 jours de Nuit), une histoire de zombies signée Steve Niles (le pape du genre) et Ben Templesmith. « À l'époque, IDW était une petite société », se souvient Adams, « je la dirigeais et j'ai trouvé que (30 days of night) était une bonne idée. Mes associés étaient d'accord. Le processus entier a probablement pris moins de cinq minutes. » C'est ce qui s'appelle avoir le nez creux ! Non seulement la série obtient des scores tout à fait honorables pour un titre de cette envergure, mais en plus, elle est optionnée par Sony pour le grand écran. Une fois n'est pas coutume, le projet est mené à son terme : le film est sorti le mois dernier aux États-Unis, assurant la pérennité d'IDW. Une manne toutefois relativisée par Adams : « Nous aurions eu la même histoire, même si 30 days of night n'était pas devenu un film. N'oubliez pas que nous avons publié plus de 1 000 titres en sept ans ! » Et cela, sans jamais se départir de leur double ambition : réaliser des adaptations de grosses licences et « publier des livres de qualité, réalisés par des créateurs que nous respectons ». Quitte, parfois, à marier les deux...

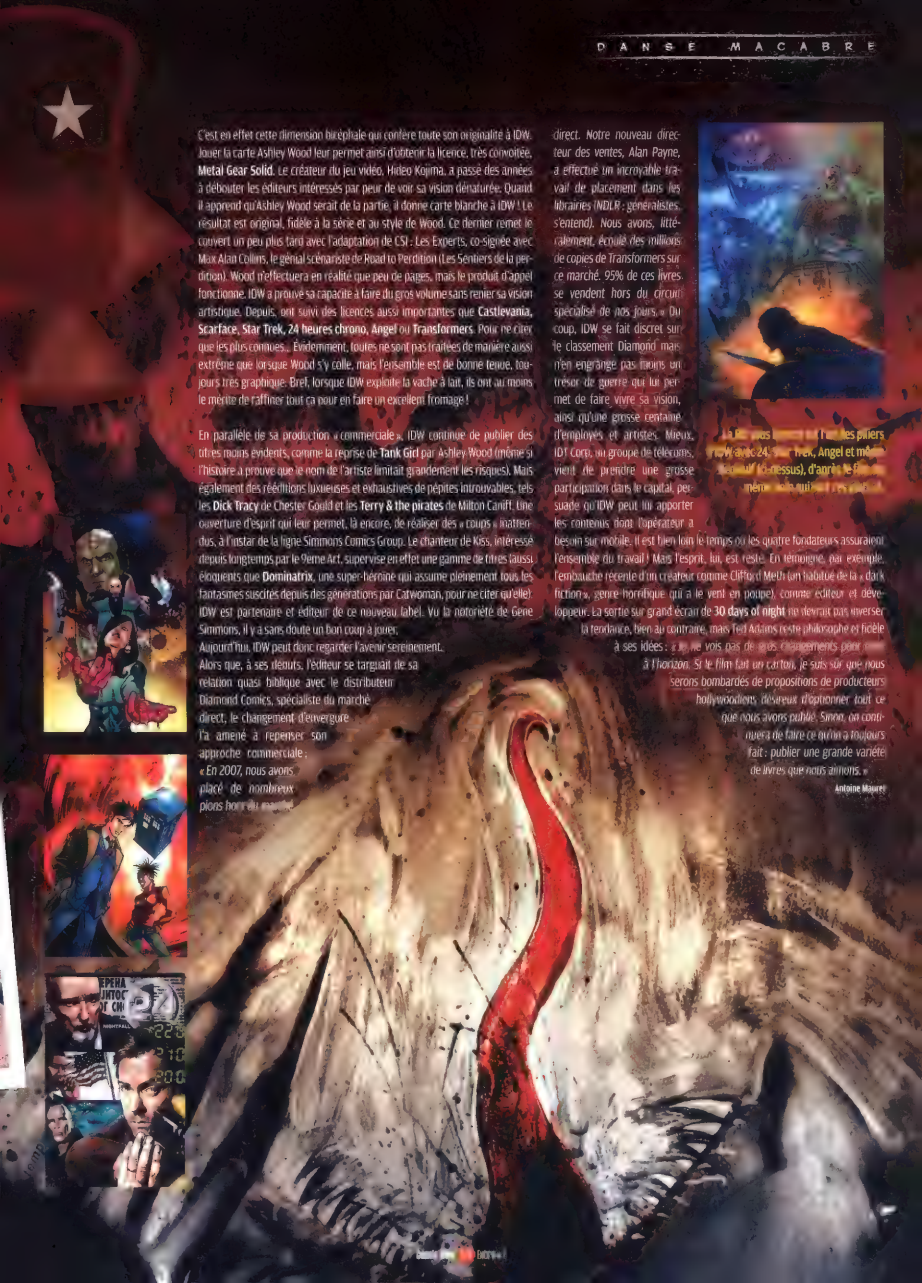
C'est en effet cette dimension bicéphale qui confère toute son originalité à IDW. Jouer la carte Ashley Wood leur permet ainsi d'obtenir la licence, très convoitée, **Metal Gear Solid**. Le créateur du jeu vidéo, Hideo Kojima, a passé des années à débouter les éditeurs intéressés par peur de voir sa vision dénaturée. Quand il apprend qu'Ashley Wood serait de la partie, il donne carte blanche à IDW ! Le résultat est original, fidèle à la série et au style de Wood. Ce dernier remet le couvert un peu plus tard avec l'adaptation de CSI : Les Experts, co-signée avec Max Alan Collins, le génial scénariste de Road to Perdition (Les Sentiers de la perdition). Wood n'effectuera en réalité que peu de pages, mais le produit d'appel fonctionne. IDW a prouvé sa capacité à faire du gros volume sans renier sa vision artistique. Depuis, ont suivi des licences aussi importantes que **Castlevania, Scarface, Star Trek, 24 heures chrono, Angel** ou **Transformers**. Pour ne citer que les plus connues... Évidemment, toutes ne sont pas traitées de manière aussi extrême que lorsque Wood s'y colle, mais l'ensemble est de bonne tenue, toujours très graphique. Bref, lorsque IDW exploite la vache à lait, ils ont au moins le mérite de raffiner tout ça pour en faire un excellent fromage !

En parallèle de sa production « commerciale », IDW continue de publier des titres moins évidents, comme la reprise de **Tank Girl** par Ashley Wood (même si l'histoire a prouvé que le nom de l'artiste limitait grandement les risques). Mais également des rééditions luxueuses et exhaustives de pépites introuvables, tels les **Dick Tracy** de Chester Gould et les **Terry & the pirates** de Milton Caniff. Une ouverture d'esprit qui leur permet, là encore, de réaliser des « coups » inattendus, à l'instar de la ligne Simmons Comics Group. Le chanteur de Kiss, intéressé depuis longtemps par le 9ème Art, supervise en effet une gamme de titres faussi éloquents que **Dominatrix**, une super-héroïne qui assume pleinement tous les fantasmes suscités depuis des générations par Catwoman, pour ne citer qu'elle! IDW est partenaire et éditeur de ce nouveau label. Vu la notoriété de Gene Simmons, il y a sans doute un bon coup à jouer.

Aujourd'hui, IDW peut donc regarder l'avenir sereinement. Alors que, à ses débuts, l'éditeur se targuait de sa relation quasi biblique avec le distributeur Diamond Comics, spécialiste du marché direct, le changement d'envergure l'a amené à repenser son approche commerciale : *« En 2007, nous avons placé de nombreux pions hors du marché direct. Notre nouveau directeur des ventes, Alan Payne, a effectué un incroyable travail de placement dans les librairies (NDLR : généralistes, s'entend). Nous avons, littéralement, écoulé des millions de copies de Transformers sur ce marché. 95% de ces livres se vendent hors du circuit spécialisé de nos jours. »* Du coup, IDW se fait discret sur le classement Diamond mais n'en engrange pas moins un trésor de guerre qui lui permet de faire vivre sa vision, ainsi qu'une grosse centaine d'employés et artistes. Mieux, IDT Corp, un groupe de télécoms, vient de prendre une grosse participation dans le capital, persuadé qu'IDW peut lui apporter les contenus dont l'opérateur a besoin sur mobile. Il est bien loin le temps où les quatre fondateurs assuraient l'ensemble du travail ! Mais l'esprit, lui, est resté. En témoigne, par exemple, l'embauche récente d'un créateur comme Clifton Meith (un habitué de la « dark fiction », genre horrifique qui a le vent en poupe), comme éditeur et développeur. La sortie sur grand écran de **30 days of night** ne devrait pas inverser la tendance, bien au contraire, mais Ted Adams reste philosophe et fidèle à ses idées : *« Je ne vois pas de gros changements pour [illegible] à l'horizon. Si le film fait un carton, je suis sûr que nous serons bombardés de propositions de producteurs hollywoodiens désireux d'exploiter tout ce que nous avons publié. Sinon, on continuera de faire ce qu'on a toujours fait : publier une grande variété de livres que nous aimons. »*

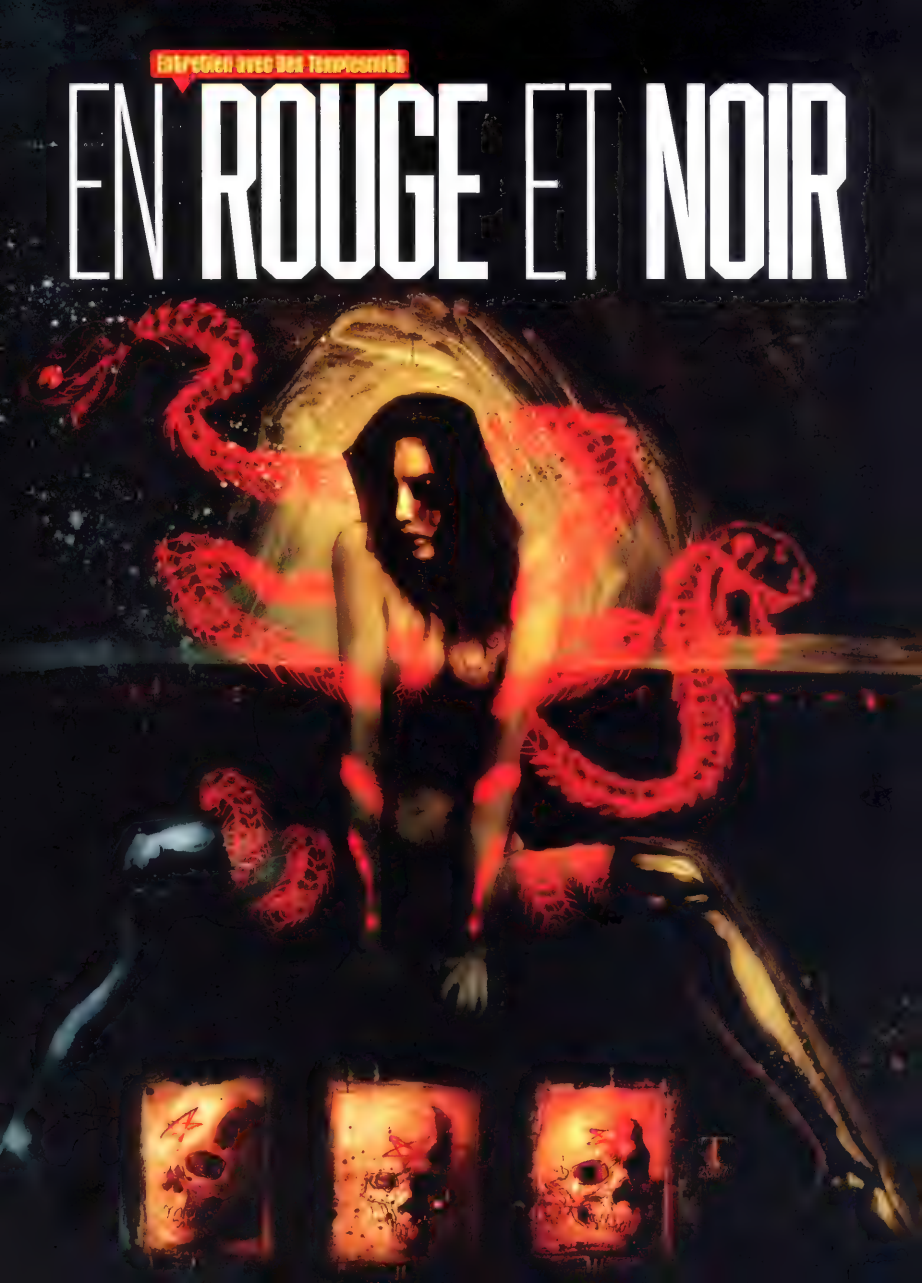
Antoine Maurel

La [illegible] nous [illegible] l'un [illegible] les piliers [illegible] avec 24, [illegible] Trek, Angel et m[illegible] (sans oublier [illegible]-nessus), d'après le [illegible] même [illegible] qui [illegible] [illegible]



Entretien avec Ben Templesmith

EN ROUGE ET NOIR



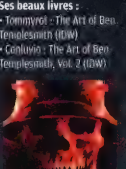
BEN TEMPLESMITH S'EST FAIT UN NOM GRÂCE À LA SÉRIE 30 JOURS DE NUIT (DELCOURT), DONT L'ADAPTATION CINÉ VIENT DE SORTIR AUX USA (1ER TRIMESTRE 2008 EN FRANCE). AVEC SON COMPLICE STEVE NILES, BEN A CRÉÉ TOUT UN UNIVERS ARTICULÉ AUTOUR DES VAMPIRES. GRAND ADEPTE DES HISTOIRES BIEN NOIRES, IL AVAIT TOUTE SA PLACE ICI. IL EST AUSSI UN INFATIGABLE LIMEUR DE BITUME PRÊT À QUITTER SON AUSTRALIE NATALE DÈS QUE POSSIBLE POUR ALLER PROMOUVOIR SES COMICS UN PEU PARTOUT. IL EN TIRE DE NOMBREUX GRAPHIC NOVELS ET COMICS EXPÉRIMENTAUX QUI DOPENT UNE PRODUCTIVITÉ DÉJÀ ÉNORME. ALORS QU'IL VIENT DE FOULER NOS CONTRÉES À L'OCCASION DU FESTIVAL COMICS DU VALENCIENNOIS EN NOVEMBRE, NOUS AVONS PRIS LE TEMPS DE NOUS ASSEOIR AVEC LE TRÈS BOUILLONNANT CRÉATEUR...

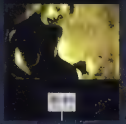
REPÈRES

Base d'opération :
Perth, Australie.

Ses séries phares :
- Hellspawn (Image Comics)
- 30 Jours de Nuit (IDW)
- Dark Days (IDW)
- Criminal Macabre (Dark Horse)
- Singularity 7 (IDW)
- Silent Hill (IDW)
- Halter M (Image Comics)
- Fell (Image Comics)
- Wormwood : Gentleman Corpse (IDW)
- 30 Days of Night : Red Snow (IDW)

Ses beaux livres :
- Tommyrot : The Art of Ben Templesmith (IDW)
- Conluvio : The Art of Ben Templesmith, Vol. 2 (IDW)





Ben, vous venez d'Australie et vous avez principalement travaillé avec des éditeurs américains. Était-ce un parcours naturel que de travailler pour un public étranger ou votre horizon local était bouché ?

Si vous voulez travailler dans les comics, du moins dans le marché anglophone, vous n'avez pas beaucoup de choix, l'Amérique, c'est là que ça se passe. Je n'ai jamais vraiment travaillé dans la petite communauté comics australienne de manière visible par exemple. J'ai préféré m'orienter directement vers les comics américains. Parce que là-bas, au moins, vous avez une chance assez tangible de vivre de votre art, vu qu'il y a arithmétiquement une plus large audience. Et puis, ce n'est pas comme si les Australiens ne lisaient pas de comics américains, au contraire. En prime, je n'ai même pas eu à déménager. Cela étant, je ne réfléchis pas en termes de public local ou étranger... Si vous pouvez lire l'anglais, eh bien, dans le fond vous n'avez qu'un seul public quel que soit sa citoyenneté.

L'artiste australien le plus connu par ici, en dehors de vous, est bien entendu Ashley Wood. Vous avez tous les deux un style peint. Est-ce qu'il existe une "école australienne" artistiquement parlant ?

Ah ! Ash est le king, ouais. Non... Il n'y a pas d'école. C'est juste que j'ai toujours aimé le fait qu'il ne peigne pas de façon "traditionnelle", à l'américaine... Et c'est parti de là. Depuis ce temps, il y a de plus en plus de gens qui se sont appropriés ce style, plus multimédia à mon sens. Mais Ash a été celui qui a apporté ce style peint au sein des comics de masse il y a quelques années, avec son travail sur Spawn notamment.

Initialement, Steve Niles et vous-même aviez essayé de pitcher 30 Jours de Nuit en tant que film, mais personne n'était intéressé. Vous vous êtes donc rabattus sur les comics. Comment cela s'est passé exactement ?

Nous travaillions déjà ensemble sur un autre projet comic pour un éditeur en tant que créateurs contractuels, et nous avions pas mal de temps à tuer... Alors nous avons développé notre propre projet de mini-série, histoire de voir si on pouvait arriver avec quelque chose de suffisamment bon pour être publié. Alors oui, c'est sûr, Steve avait déjà prévu de le pitcher en tant que film bien qu'il ne m'en ait parlé qu'après coup. Mais j'aimais le concept et je voyais parfaitement comment ça pouvait marcher visuellement. On a donc fini par créer ce comic ensemble et les gens s'y sont intéressé une fois que les dessins eussent rejoint les mots.

Les vampires font presque partie du décor dans l'imaginaire collectif et dans les comics. Comment les avez-vous approchés visuellement pour sortir un peu des clichés avec 30 Jours de Nuit ?

[Dans le script] Ils étaient simplement décrits comme des machines à manger des humains. J'ai donc extrapolé à partir de ce concept. Les vampires sont le **Star Trek** du genre horrifique, et je n'étais pas vraiment d'humeur à faire des tonnes de références à mes précédents travaux sur la question dans la série. Donc, réellement, en cherchant un style original, je me suis dit qu'il n'y avait pas d'autre moyen de les dépeindre que comme je l'ai fait. Je me suis dit, pourquoi ne pas les ramener à l'état de bêtes sauvages ?

Maintenant, 30 Jours de Nuit est une série ultra populaire et même adaptée en film produit par Sam "Spider-Man" Raimi lui-même. Est-ce que vous pensez que 30 jours est devenu plus "bankable" parce que son ambiance graphique était particulière ? D'ailleurs, avez-vous été impliqué dans la préparation du film ?

La série est passée de gentil succès de librairie à best-seller précisément parce que nous avions une option pour faire le film et qu'avec le marketing, les média et tout ce qui va avec, ça a fait monter la notoriété depuis cinq ans maintenant. Je ne saurais vous dire si mes dessins ont beaucoup contribué ou non au projet de film, mais Sam Raimi était un fan et il s'est démené pour faire du film une réalité... J'ai déjà rencontré des tas de gens qui m'ont dit qu'ils avaient acheté **30 Jours de Nuit** parce que la couverture leur parlait, que ça les attirait, sans même rien connaître du sujet... J'en déduis que certaines personnes ont aimé les dessins (rires). D'autres ont détesté tout autant. Mon style ne laisse personne indifférent, on aime ou on déteste.

Maintenant que le film est sorti aux États-Unis, en êtes-vous satisfait ? Qu'estimez-vous avoir été préservé de votre atmosphère graphique ?

Essentiellement les couleurs et les designs des vampires. David Slade a été si fidèle à ma vision que c'en est presque troublant. En dehors du fait qu'il fallait que ce soit réaliste, bien sûr, pas aussi stylisé que **300** dirons-nous... Ils ont vraiment réussi leur coup.

Votre style est proche par bien des aspects de celui de Bill Sienkiewicz et d'Ashley Wood, mais je vous suspecte de puiser essentiellement vos influences dans la peinture et non tellement dans les comics, je me trompe ?

feuilletons télé policiers avec lesquels j'ai grandi.

Dans Fell, il existe un personnage secondaire très étrange (une nonne portant un masque de Richard Nixon), qui fait des choses sans queue ni tête. C'est une sorte de gag visuel. Pour une formation si graphique, quel pourcentage vient du script de Warren et combien vient de votre propre création ?

En comparaison à des scénaristes très stricts, Warren donne beaucoup de liberté, si je puis dire. Bien sûr, il a établi un format pour la taille et la localisation des cases. Mais il laisse la liberté avec le choix des angles, de la disposition et généralement, il me permet de remplir les cases comme je le souhaite. C'est à la fois bien et mal. Essayez donc de dessiner huit pages d'une scène d'interrogatoire dans une seule pièce, tout en trouvant assez de composition et d'angles différents ! J'aime travailler avec les scripts de Warren. Je crois que j'ai fini par ne plus aimer les scripts trop fermés, dans lesquels le scénariste vous dit tout ce que vous devez dessiner dans la case. Il n'y a aucune créativité dans ce cas-là et ça me touche davantage maintenant que j'écris un peu. Mais les scénarios de Warren sont super et c'est l'un des meilleurs scénaristes à l'heure actuelle.

Bill n'a jamais été une influence pour moi. Ash en revanche, oui (pour tout un tas de raisons), ainsi que toute une génération d'artistes de celle d'après Bill. Je ne suis pas si vieux tout de même (rires) ! J'ai surtout regardé des gens comme Ralph Steadman ou Victor Ambrus (des illustrateurs, NDLR), découverts pendant mes études. Je cherche maintenant à compléter mes influences avec de nouvelles personnes.

Vous mixez la peinture traditionnelle avec le travail sur ordinateur. Vous n'avez pas l'air fan de 3D. Ça ne vous intéresse pas ?

En fait, ça ne m'intéresse pas que mes dessins aient un air trop digital. La 3D tend à un donner un aspect fade et sans vie. Je n'utilise l'ordinateur que comme simple outil de composition, plutôt que de dessiner directement avec. Tout ce que je fais est créé manuellement, dans le monde réel, et je les retouche à peine à l'aide de l'ordinateur, le l'utilise pour la couleur, évidemment, car c'est un brillant raccourci. Tout est "concret" et j'essaie d'avoir un style le plus réel possible, plutôt que futuriste.

Vous avez co-créé Fell avec Warren Ellis, une histoire se situant dans un endroit très froid appelé Snowtown. Après le glacial Alaska dans 30 Days, vous n'êtes pas lassé du froid, de la neige et de la glace ? Quand verrons-nous Ben Templesmith dessiner une histoire de mystère se situant dans le désert australien ou au soleil ? (rires)

J'ai dessiné suffisamment de choses se campant à Los Angeles ou dans des endroits chauds. Mais c'est juste une question d'ambiance et de ce que vous pouvez faire avec l'endroit.

Fell raconte l'histoire d'un détective, mais la narration et le découpage des cases sont très différents de ceux d'un comic-book "normal". Comment avez-vous abordé ce nouveau format ? Est-ce quelque chose que vous avez proposé à Warren ?

J'avais déjà travaillé dans ce format de grille. C'était donc facile. Mais c'était l'idée de Warren. Et c'est une excellente méthode de narration.

Fell a une ambiance très "noir". Avez-vous trouvé l'inspiration dans des films ou des romans particuliers ?

La seule chose qui m'inspirait, ce sont les mots de Warren et une poignée de

Vous dessinez et écrivez vos propres créations, Wormwood, chez IDW. Nous avons cru comprendre que vous aviez cette idée dans la tête depuis le lycée. C'était bien avant le récent boom de l'horreur dans les comics américains. Êtes-vous content de voir cette "vieille" idée enfin publiée ?

Wormwood a évolué depuis le lycée. La publication de 30 Jours de Nuit a vraiment fait renaître les comics d'horreur et beaucoup ont pris le train en marche. Avec du bon et du mauvais ! Wormwood est quelque chose que je fais pour m'amuser, et pas parce que c'est de "l'horreur". C'est réalisé à ma manière, je crée des choses qui me touchent. C'est plus de l'humour excentrique que de l'horreur, regroupant plusieurs éléments qui me passent par la tête.

Où avez-vous eu l'idée de cet asticot pensant ?

Je garde un groupe de babouins dans mon garage et je les enchaîne à des bureaux jusqu'à ce qu'ils trouvent des idées...

Votre deuxième oeuvre, Singularity 7, traite beaucoup de technologie, avec des "nanites" extra-terrestres créant un nouveau dieu et détruisant l'humanité. En lisant ça, on peut se demander si vous avez un penchant particulier pour des films comme Dark City ou Matrix ?

C'est la vision du lecteur. Aucun de ces films ne traite de nanotechnologie en tant que telle. C'était un concept que je voulais aborder. Je considère cet ouvrage comme "un apprentissage" quant à mon écriture. C'était mon tout premier travail.

Ces derniers temps, un nouveau genre se développe : les livres mélangeant les super-héros et l'horreur. Les super-héros ne sont pas très présents dans vos travaux depuis Hellspawn, publié en 2002. Est-ce parce qu'ils ne vous intéressent plus ? Ou bien maintenant que certains évoluent dans un univers horrifique (comme la série Marvel Zombies), voulez-vous tenter l'expérience ?

Les livres "horreur/super-héros" sont juste un outil marketing essayant d'engranger du cash avec les super-héros pendant que l'horreur est toujours populaire. Les grandes compagnies font ça pour arrondir leurs fins de mois. Vous pouvez rajouter des zombies dans n'importe quoi pour augmenter les ventes. Spawn et Hellspawn sont pour moi des séries d'horreur au départ. Elles sont loin d'illustrer un héros mais plutôt des histoires d'anti-héros abordant des thèmes complexes. Les super-héros ne me gênent pas... Aux États-Unis, ils sont considérés comme l'unique genre, tous les autres étant obscurs ou "indépendants". Mais ils tentent avant de faire survivre des personnages vieux de cinquante ans en les agitant dans tous les sens, le pourrais m'amuser avec certains d'entre eux, c'est sûr.

30 Jours de Nuit : le film

Sorti le 19 octobre dernier aux États-Unis, **30 Jours de Nuit** n'a pas été descendu par la critique. L'adaptation de la série de Niles et Templesmith, souvent qualifiée de "déroutante" pour les non-initiés, porte la caution de Sam Raimi, producteur du film. Pour la petite histoire, c'est le fondateur de Dark Horse Comics, Mike Richardson, ayant pourtant refusé de publier le comic-book en son temps (c'est IDW qui l'a finalement récupéré), qui a lobbyisé pour que le film se fasse. Fort des ses nombreux contacts à Hollywood, il a fait la bonne affaire et s'est assuré de pouvoir participer à la production du film. Malin.

Le réalisateur, David Spade (qui avait fait sensation avec le film **Hard Candy** en 2006), a tout fait pour respecter l'œuvre originale et Steve Niles, qui avait écrit les premières versions du scénario lui-même, a adoubé le dernier draft signé par Brian Nelson. Côté casting, la production s'est assurée les services de Josh Hartnett, qui poursuit, après sa brève apparition dans **Sin City**, son exploration des films de genres, avec un certain brio. À ses côtés, on retrouve avec plaisir Melissa George que chacun se rappellera comme une des machiavéliques méchantes de la série **Alias**. Depuis sa sortie, le film a rapporté près de 40 millions de dollars de recettes dans le monde (mais de nombreux pays, comme la France, n'ont pas encore exploité le film) pour un budget de 30 millions. Sans être un "smash hit", **30 Jours de Nuit** le film s'en sort convenablement pour un film de vampires et devrait voir sa cote exploser en vidéo. De quoi assurer une suite ? Réponse d'ici à quelques mois...

Mais je me concentre avant tout sur du matériel plus original, peu importe le genre. J'ai déjà l'opportunité de pouvoir publier mes propres histoires, sans avoir à trop travailler avec les personnages des autres.

Comment vous partagez-vous 30 Jours de Nuit avec Steve Niles qui, lui, vit aux États-Unis ? En dehors des comics que vous avez faits (ou ferez) ensemble, est-ce que vous avez défini un plan ou une feuille de route pour votre univers ?

30 Jours a été créé avec l'idée que l'histoire pouvait toujours se poursuivre "si besoin est". La raison pour laquelle il y a eu tant de suites est que ça marchait très fort. C'est pour cela que jusqu'à récemment, j'ai pensé que je n'avais plus rien à exprimer sur la série originale. Je ne suis pas très favorable par principe à des séquelles illimitées. Je pense vraiment que l'histoire originale a une bonne histoire avec une vraie fin. À ma connaissance, il n'y a jamais eu de plan ou de feuille de route sur la série. On juge au cas par cas.

Vous avez l'air de voyager souvent. Est ce que les cultures d'ailleurs influencent vos travaux d'une quelconque manière ?

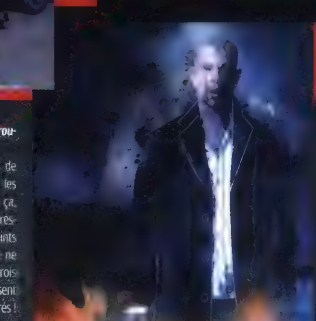
Pas tant que ça en fait. J'aime voyager davantage par goût que par volonté de chercher une quelconque inspiration artistique... quoique, en tant qu'artiste, l'influence de l'environnement a forcément un impact. Cela dit, voyager se fait généralement au détriment de mon respect des délais. La culture asiatique m'attire tout particulièrement. J'aimerais bien me plonger là-dedans et pouvoir le retranscrire dans mon travail.

Votre storytelling est assez original avec peu de décors. C'est parce que vous êtes plus ou seulement intéressé par les personnages ?

Je suis intéressé par le fait de raconter des histoires. Si cela veut dire dessiner une ville gigantesque qui me prend deux-cents heures de travail, alors, je le fais... (rires). Encore heureux que ce genre de choses ne soit habituellement pas nécessaire pour raconter une bonne histoire !

Votre blog (www.bentemplesmith.com) est aburissant, ironique, irrévérencieux... J'ai tout particulièrement aimé votre délire sur les trois frères Templesmith... Je me demande où vous trouvez le temps d'écrire tout ça !

J'ai vite compris qu'une partie du job de comics était d'en faire parler ailleurs. Et les blogs sont super pour ça. Au-delà de ça, j'adore faire partager aux gens mes impressions, mes expériences, échanger des points de vues... Et généralement, c'est vrai, je ne me prends pas au sérieux. Le coup des trois frères est arrivé à cause des gens qui bossent dans les grands média. Ce sont des illettrés ! Ils ont l'air de penser que mon prénom est tantôt "Brian", tantôt "Bruce"... Parce qu'ils sont généralement feignants, incompétents et assez peu concernés par cette petite chose qu'on appelle l'information ! Rassurez-vous, je ne parle pas des média spécialisés dans les comics, mais des media d'information générale qui comprennent toujours tout de travers et qui me laissent perplexe quant à l'état du monde tel que rapporté par leurs soins !

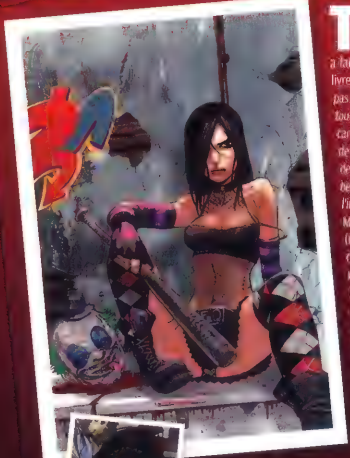


Vous n'avez jamais travaillé pour Marvel ou DC. Je suis sûr qu'ils vous ont déjà approché... Pourquoi est-ce que vous les détestez ? (rires)

Si vous étiez propriétaire d'un restaurant et que McDonalds vous demandait de venir faire l'équipier de base au comptoir, est-ce que vous iriez ? Ils ne m'ont pas approché depuis fort longtemps cela dit. Je pense que je réfléchirais s'ils revenaient me voir, mais je préfère de loin bosser sur mes propres créations. Et il se trouve que je n'ai pas vraiment besoin de leur gros chèques pour m'attirer comme une mouche dans leurs grosses boîtes. Si je devais y aller, ce devrait être basé sur l'intérêt du projet. Mais aujourd'hui, je suis assez occupé pour les prochaines années et je ne peux pas caser un projet de plus de toute façon.

LA TUEUSE DE TUEURS

TAILLADER ET TRANCHER. EN FRANÇAIS, LE TITRE DE LA SÉRIE DE TIM SEELEY, HACK/SLASH (PUBLIÉE PAR DEVIL'S DUE AUX USA ET WETTA EN FRANCE), LAISSE PEU DE PLACE AU DOUTE. NOUS SOMMES BIEN EN PRÉSENCE D'UN COMIC-BOOK NOIR. TRÈS NOIR MÊME. IL EST VRAI QU'UNE HÉROÏNE DONT LA GÉNITRICE EST UN SERIAL KILLER ET QUI LES POURCHASSE SANS FIN, ÇA NE COURT PAS LES RUES. UNE SÉRIE BOURRÉE DE VIOLENCE, D'HUMOUR NOIR ET QUI MÉRITE D'ÊTRE DÉCOUVERTE.



Cassie Hack : d'enfant innocente et réservée (médaillon) elle passe à tueuse de serial killers sexy.

Tim Seeley n'a pas commencé sa carrière dans les comics d'horreur. Ses premiers pas en tant qu'artiste, il les a faits en créant des illustrations pour des livres... destinés aux enfants. "Mais ce n'est pas si loin de l'horreur", dit-il. "Je dessinais tout ce qu'ils me demandaient depuis les cartes de la Turquie jusqu'à des diagrammes de poulets désossés. J'ai donc appris pas mal de choses horribles dans ce job qui m'ont beaucoup servi par la suite. Sans parler de l'immondice suprême : dessiner du Haggis*".

Mais ses goûts personnels pour l'horreur (il se vante d'avoir une belle collection de films Troma, compagnie dont il a récemment redesigné quelques logos), l'humour noir (il a notamment pondu un comic-book intitulé **Holy bible : Jesus vs Vampire** chez Image il y a quelques années !) et sa fascination pour les serial killers l'ont finalement emporté. Bien qu'étant plutôt efficace comme dessinateur, Seeley ne s'est pas positionné comme illustrateur de **Hack/Slash**, préférant prendre de la distance en se "contentant" des rôles de scénariste et éditeur. "Au risque d'en surprendre plus d'un, je préfère écrire que dessiner. Le résultat est immédiat, c'est moins pénible et tout aussi, voire plus, satisfaisant", annonce tout de go Seeley... avant de se corriger : "Bon, ce n'est pas vraiment SI pénible. Et surtout pas aussi important que la chirurgie cérébrale. Mais ouais, le dessin est plus technique... Beaucoup de règles de perspectives, il faut être appliqué pour réussir une voiture ou une boîte. Je trouve cela moins créatif que l'écriture et le flot d'idées qu'il faut parfois maîtriser pour que cela tienne sur une page. Mais ne vous méprenez pas... J'adore dessiner. Je trouve seulement qu'écrire est plus fun et prend BEAUCOUP moins de temps (rires)."

Si **Hack/Slash** déroute, c'est également à cause du choix du style cartoony, pas vraiment évident lorsqu'on évoque une série d'horreur, un choix que Tim Seeley défend : "C'est sûr, j'aime quand un artiste comme Ben Templesmith dépeint l'horreur avec son style... mais pour Hack/Slash, je voulais que l'horreur soit un élément de surprise. Quand le style est plus clair et cartoony, je trouve que ça fait mieux ressortir toutes les horreurs que j'écris (rires). Je ne classerais pas autant la série dans la catégorie "Super-horror". Il en contient quelques éléments, mais il n'y a ni super-pouvoirs, ni identité secrète, ni status quo. Enfin, sauf pour les serial killer qui sont hors-normes !"

La période bleue... euh non... rouge d'Hack/Slash.

Hack/Slash est un peu la sœur trash de Buffy ou la "Bladette" de service, sauf qu'en lieu et place des vampires, Cassandra Hack traque et élimine les serial killers. "Elle est comme ces filles qui survivent aux films d'horreur. Sauf qu'Hack/Slash est le début de la quête de cette fille, pas la fin", précise Tim Seeley. Autant dire que rien qu'aux USA, il y a du boulot !

Hack/Slash démarre en 2004 par un one-shot illustré par Stefano Caselli. Comme **Hack/Slash** est un creator-owned, Tim Seeley doit dessiner pour d'autres à ce moment-là et écrire sa série sur son temps libre. Il a néanmoins réalisé tous les designs de la série et se réserve toujours les couvertures. "À la base, je travaillais chez Devil's Due comme illustrateur et j'ai eu une révélation possible. J'étais donc affalé sur mon canapé douze heures par jour à regarder la télé. C'était juste avant Halloween et il n'y avait que des trucs d'horreur à regarder. J'ai commencé à analyser les règles de ce genre de films. J'ai même fait une mythologie sur la question ! Après avoir écrit un traitement, j'étais très excité à l'idée d'en tirer un comic-book. Mais j'ai su dès le début que je ne pourrais pas le dessiner moi-même, je venais de travailler avec Stefano sur [la série] Micronauts (inédite en France-NDLR) et ça s'était plutôt bien passé. Nous avons les mêmes goûts question films, comics et même pour les filles (rires) ! Donc malgré la distance entre Chicago et Rome, nous avons décidé de tenter le coup et il a accepté."

À la surprise générale, le premier one-shot, "Euthanized", est fort bien accueilli et se vend suffisamment pour envisager la création d'un second, "Girls gone dead", dessiné cette fois par Federica Manfredi. "Stefano n'est plus avec moi parce qu'il travaille maintenant pour Marvel sur Avengers : The Initiative - et j'en suis très jaloux -, mais j'ai eu d'autres artistes très doués",

ajoute Seeley. L'année suivante, il se prend au jeu et livre un autre opus, **Comic Book Carnage** dans lequel il tue de vrais auteurs de comics. "*J'ai même tué Robert Kirkman dans ce comic (rires)*", s'amuse-t-il. Mais ce n'était qu'un hors d'œuvre avant d'organiser un crossover improbable avec d'autres personnages d'horreur des années 1990, comme Evil Ernie (ex-Chaos comics), ou Chucky la poupée de sang. "*Il se trouve que j'ai une grande culture du film d'horreur et quelque part Hack/Slash est mon hommage au genre*", justifie l'auteur.

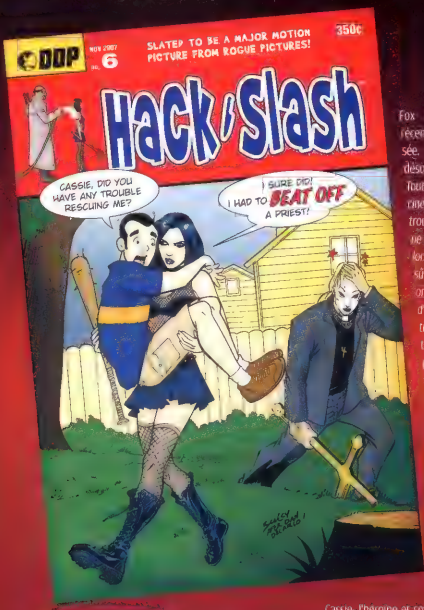
Toujours les mains dans les séries de Devil's Due Publishing (comme **GI Joe** ou **Realms**), Tim Seeley ne peut se consacrer pleinement à sa création qui gagne pourtant des fans chaque année. Y compris parmi la communauté des artistes : en effet, de nombreux dessinateurs contribuent à la série par des couvertures, des pin-ups ou des histoires courtes (Mike Norton, Skottie Young...). En 2006, le premier TPB s'écoule gentiment et Devil's Due consent à donner sa chance à Cassandra Hack dans sa série régulière. "*Aux USA, les ventes des fascicules rapportent tout juste de quoi couvrir les frais de production. Mais avec les recueils et les ventes à l'international, comme en France par exemple (rires), il devenait évident qu'on tenait un truc*", ajoute Seeley.

Le défi Hollywood

Car entre-temps, l'an dernier pour être exact, **Hack/Slash** a été optionné pour le cinéma par Rogue Picture. Cette petite structure est une filiale d'une filiale d'Universal (vous savez ?), chargée de produire des films de genre à petit budget qui rapportent gros (cherchez l'erreur). On leur doit notamment le cultissime **Shaun of the Dead** (dont le réalisateur prépare aussi un **AntMan** pour Marvel Studios), ou encore **Captain Orgazmo**, une parodie de super-héros sortie de l'esprit des créateurs de South Park.

Initialement prévu pour 2008, le film ne devrait sortir qu'en 2009 vu que le tournage n'a toujours pas débuté (on parle maintenant du printemps 2008 pour celui-ci). Car si le film a un scénario et un réalisateur (Todd Lincoln), il n'a pas encore d'actrice, même si Meggan

Tim Seeley ne se refuse rien lorsqu'il s'agit de sa série. Il écrit et montre souvent des choses atroces, mais l'humour (noir) est présent partout dans Hack/Slash. On peut même y apprendre de nouvelles insultes, le scénariste étant particulièrement inventif !


DDP
NOV 2007
VOL. 6
SLATED TO BE A MAJOR MOTION PICTURE FROM ROGUE PICTURES!
350¢
Hack/Slash
CASSIE, DID YOU HAVE ANY TROUBLE RESCUING ME?
I SURE DID! I HAD TO BEAT OFF A PRIEST!

Fox (Transformers) s'est récemment déclaré intéressée. "Que voulez-vous...", se désole Tim, "c'est Hollywood. Tout prend du temps avec le cinéma. En même temps, je trouve assez rassurant qu'ils ne décident de tourner que lorsque tout est prêt. C'est sûr que dans les comics, on écrit un mois et le mois d'après c'est dans les boutiques." Bien entendu, tout cela est du pain béni pour la série de comics qui arbore fièrement sur sa couverture l'arrivée prochaine du film (ah... le marketing !).

Cassie à la régulière

Depuis le printemps 2007, **Hack/Slash** est donc passé à la vitesse supérieure avec une série régulière. On y retrouve Cassie, l'héroïne et son ami/protecteur/partenaire Vlad, un monstre gentil comme dans **l'Île aux enfants**... La violence en plus. Le premier épisode est ce que l'on appelle communément un "jumping point". À savoir que ceux qui découvriraient la série et les personnages à ce moment-là n'auraient aucun mal à entrer dans l'histoire. Et pour cause. Alors que l'action débute, Cassie est prisonnière d'un serial killer. Il la force à parler, à raconter ses origines. On y voit le "péché originel". Cassie était une enfant réservée et sans histoire jusqu'à ce qu'elle prenne conscience que sa mère, la cuisinière de l'école, était un serial killer appelé "Lunch Lady" mettant les étudiants au menu de la cantine. Tiraillée entre l'amour maternel et la morale, Cassandra choisit cette dernière et appelle la police. Mais sa mère préfère la mort à la prison (elle se choisit d'ailleurs une fin fumante...). Les années suivantes, Cassie se forge une autre personnalité. Elle décide de combattre le feu par le feu et déclare la guerre aux serial killers. **Hack/Slash**, le mensuel, démarre alors sur la quête de Cassie et Vlad prenant de l'ampleur. Le concept est simple comme bonjour, mais l'originalité de Tim Seeley réside dans le traitement de ses personnages auxquels il accorde un soin tout particulier. Cassie, la teenage girl minée par ses expériences de la vie et Vlad, la brute épaisse au cœur innocent. Il y a un côté **Terminator 2** dans l'écriture. En beaucoup plus trash. Car, comics indépendants obligent, **Hack/Slash** ne se refuse aucune scène de violence gratuite (Cassie perd d'ailleurs deux orteils au cours du premier épisode !), aucune vulgarité sémantique et fait le politiquement correct comme la peste. "Josh Blaylock (le boss de Devil's Due-NDLR) a probablement un seuil de tolérance en matière de violence et de vulgarité, mais nous n'en avons jamais parlé. Je suis mes propres règles sur Hack/Slash, et croyez-le ou non, elles sont sans doute plus restrictives que celles de Josh. Je veux que la série soit fun, sombre et sexy mais le sexe et la nudité sont plus suggestifs qu'explicites. Quand Cassie est sexy, c'est approprié par rapport à l'histoire. Je ne voulais pas faire un bouquin comme ceux des années 90 bourrés de paires de fesses qui interrompent le cours de l'histoire et distraient les lecteurs (tires). Mes règles concernant la violence sont telles que je place les scènes les plus brutales et gores en dernier ressort. Si je peux les suggérer, je le fais, mais si je décide de les montrer, alors j'y vais franco. Je veux avant tout que les gens lisent la série pour les personnages. Le sexe et la violence passent après. Les films d'horreur qui suivent ces règles, comme Evil Dead ou Halloween sont mes références... ils ne tombent pas dans le tout "sang et tétons".

Pour cette nouvelle épopée, Tim Seeley a confié les rênes des dessins à une très jeune artiste, Emily Stone. Certes, son style n'est pas encore arrivé à maturité et il y a encore de nombreuses imperfections, mais son potentiel devrait l'amener loin. Ce qui choque le plus est l'absence d'encrage. Un paradoxe alors que la formation d'Emily Stone est... l'encrage ! "Quand je [illegible] elle dessine les femmes. C'est comme ça que j'ai repéré Emily. Elle était mon encreuse sur quelques pans de Forgotten Realms et ça m'avait bien plu. Je l'ai donc engagée sur le champ. Mais c'est vrai que c'est ironique qu'elle ne s'encre pas. C'est surtout pour gagner du temps et pour des raisons budgétaires. Je pense qu'Emily est avant tout une dessinatrice mais elle a suffisamment de talent pour encrer, coloriser, faire du hula hoop et pratiquer le Muay thaï Kick boxing. Okay... Peut-être pas la danse et le combat, mais pour le reste, elle assure", conclut Tim Seeley.

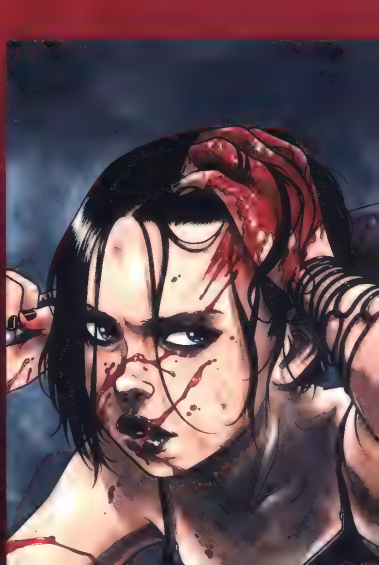
Nous laisserons les considérations artistiques à la discrétion de chacun. Mais si le succès se confirme, Hack/Slash comme son équipe créative sont promis à un avenir encore plus radieux. Il ne reste plus qu'à colporter la nouvelle...

Fabrice Sapolsky

Hack/Slash, Editions Delcourt, Disponible.

* **Un plat écossais fait de panse de brebis farcie**

On donnerait presque à Tim Seeley (photo) le bon dieu sans confession... Mais notre homme est un machiavélique amateur d'horreur et de films de genres qui place ses comics dans la pure tradition grand guignolesque portée par les EC Comics. Il se permet même quelques clin d'œils osés, comme avec la couverture d'Hack/Slash#6 (ci-dessus) qui parodie ouvertement les comics d'Archie !



MORTE @L'ARRIVÉE

« NOUS CHOISISSONS RAREMENT LE CHEMIN QUE NOUS DEVONS EMPRUNTER. CE QUI IMPORTE, C'EST LA FAÇON DONT NOUS L'EMPRUNTONS. »
MORT@17

Pas d'[illegible], de [illegible] ... pas de [illegible] Nara, l'héroïne de Josh Howard dans Mort@17 est une véritable égérie du No Future. Comme l'indique le titre de la série (1), elle meurt à l'âge de 17 ans. Seulement voilà, quand les mort-vivants sortent de leurs tombes, elle revient également (avant d'avoir eu le temps de souffrir de la putréfaction). Une Buffy tueuse de zombies ? Chez les super-héros, les résurrections sont légion et le lecteur habitué les reçoit depuis quelques années avec un œil blasé. Dans **Mort@17**, la dynamique est différente. On a à peine cinq pages pour faire connaissance avec Nara Kilday avant qu'elle ne trépasse et que sa meilleure amie, Hazy, vienne visiter sa pierre tombale. Mais quel insensé serial killer voudrait tuer la jeune fille ? Hazy est loin d'être au bout de ses surprises quand elle parle à un autre ami de Nara ou avec la police. Il semblerait que celle-ci n'ait pas tout dit. Son journal intime, entre autres, fait allusion à des morts-vivants... Quant à Hazy, elle pose un peu trop de questions semble-t-il... et sa maison ne tarde pas à être envahie par des zombies. Elle ne doit la vie sauve qu'à Nara, sortie de sa tombe et maniant la hache avec dextérité. C'est d'ailleurs cette ambiance de lycéennes aux costumes maculés de sang qui a fait que la série de Josh Howard soit vite remarquée aux USA et devienne un succès critique. Publiée chez Viper Comics (petit label sans d'avoir les moyens des "major companies"), **Mort@17** a très vite fait parler d'elle. Si l'histoire peut paraître un brin formatée ainsi résumée, Howard ne contrôle rien aux codes vitaux plus commerciaux et sait mener sa barque en gardant l'esprit indé. Il ne se nourrit pas de comics pour les faire siens, mais revendique plutôt comme influence des choses aussi diverses que **Le Seigneur des Anneaux** (pour le sens épique), **Twin Peaks** (pour l'étrange), et les émissions nocturnes radiophoniques (pour l'ambiance). Quand il est à l'œuvre sur une planche à 3h du matin... Au-delà de l'aspect fantastique, des zombies et de tout le folklore qui s'y rattache, **Mort@17** ne désigne pas seulement le fait que Nara soit décédée puis ressuscitée. C'est aussi une symbolique punk de l'adolescence. Nara, Hazy et leur ami Elijah regardent avec crainte le monde des adultes et le considèrent comme étant le camp ennemi. Il faut dire que dans la série, la plupart des « grands » sont soit membres d'un culte satanique soit (comme la mère d'Hazy), des rebuts de la société. Dans tous les cas, les jeunes héros sont obligés de se compter que sur eux-mêmes. Grandir et passer ainsi dans le « camp d'en face » ne les intéresse guère. Le résultat a une esthétique digne d'une pochette de disque de Gorillaz... Howard a su créer la surprise et se faire reconnaître de nombre de ses pairs. Comme dit à la fin de la premiers mini-série, "ce qui compte, ce n'est pas le chemin emprunté" par Josh Howard. Des zombies et des jeunes filles maniant des haches, l'imaginaire collectif en déborde depuis les slashers movies et les films de Romero dans les années 70. Mais l'auteur, à la fois scénariste et dessinateur, sait agiter son shaker afin que son cocktail sort unique... En lisant les aventures de Nara et de ses amis, le lecteur s'engage dans un récit doux-amer plein de surprises tout en faisant des clins d'œil à divers genres. **Mort@17**, ok, mais mourir d'ennui ? Avec cette œuvre originale, on ne le risque guère.

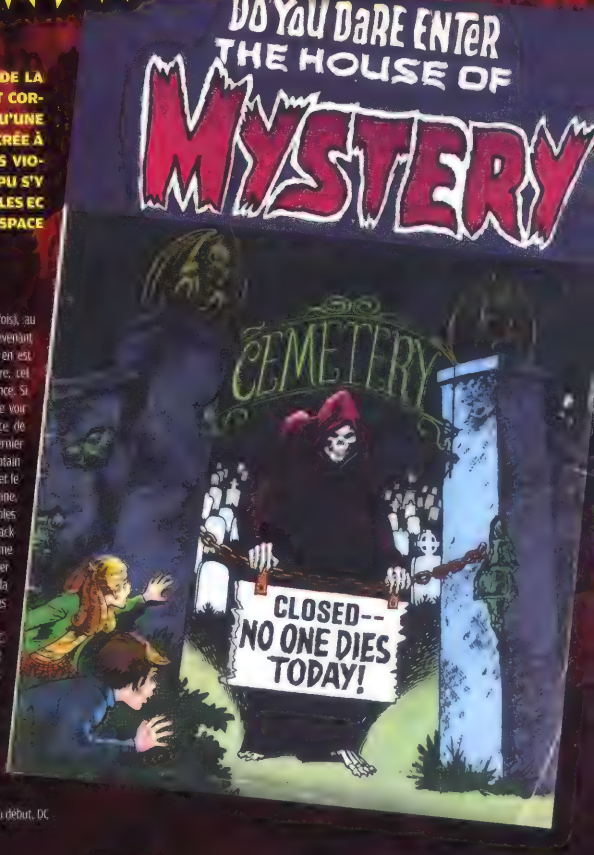
(1) Deux tomes ont déjà été traduits en France, chez Akileos.

LE RÈGNE DE L'HORREUR

DC COMICS EST SOUVENT LE PREMIER DE LA CLASSE EN TERMES DE POLITIQUEMENT CORRECT. ON OUBLIE PAR CONSÉQUENT QU'UNE PARTIE DE SA PRODUCTION FUT CONSACRÉE À DES HISTOIRES CORROSIVES, BIEN PLUS VIOLENTES OU « GORE » QUE L'ON AURAIT PU S'Y ATTENDRE. PRESQUE VINGT ANS APRÈS LES EC COMICS, DC A FAIT DE L'HORREUR UN ESPACE DE CRÉATIVITÉ INATTENDU...

DC s'est toujours intéressé à l'étrange et même (parfois) au macabre. L'origine du Spectre (un policier assassiné revenant de l'au-delà pour devenir le bras vengeur de Dieu), en est un premier exemple dans les années 40. Mais en la matière, cet éditeur tout dans la retenue est vite dépassé par la concurrence. Si l'on reprend les comic-books de l'époque, il n'est pas rare de voir Timely (ancêtre de Marvel), placer Captain America en face de divers goules, vampires ou loup-garous. En février 1950, le dernier numéro du run initial de Cap voit d'ailleurs le titre rebaptisé « Captain America's Weird Tales ». Les super-héros sont passés de mode et le personnage-phare est carrément absent de son propre magazine, remplacé par des histoires de monstres (annonçant les multiples histoires surnaturelles que produiraient plus tard Stan Lee, Jack Kirby, Steve Ditko et quelques autres). Chez DC, on est quand même un peu plus sage que ça et la suite des événements va leur donner raison puisque EC Comics (le concurrent le plus engagé dans la voie de l'horreur), va connaître bien des déboires dans les années 50, victime de plusieurs groupes « moralisateurs ».

Pourtant, à partir de la fin des années 60, c'est bien chez DC que l'horreur coule à flots avec une gamme de revues évoquant sorcières, monstres, crimes et actes mutilants... Comme rien ne se fait vraiment par hasard au pays des comics, il faut avoir conscience que l'éditeur de Batman et Superman lorgne franchement sur le succès des magazines de Warren Publishing (le label de **Vampirella** et **Creepy**). Ces revues, vendues en dehors du rayon habituel des comics, connaissent un certain succès en visant un public plus adulte. Bien entendu, DC veut sa part du gâteau et décide donc de se lancer dans la danse macabre. Seulement le gore n'est pas dans les habitudes de la maison. Au début, DC



s'essaie timidement à des titres où le baroque (voire le ridicule), l'emporte sur un réel sentiment horrifique. Par exemple **House of Secrets**, dans sa forme première (et ce, jusqu'en 1966), est un titre qui tente d'assimiler l'ésotérisme aux recettes super-héroïques. Pour preuve, des personnages récurrents comme Mark Merlin ou Eclipso... On sent que DC tente d'émuler confusément ce qui se fait alors chez Marvel sur des personnages comme Doctor Strange ou Hulk. Mais reste encore à trouver l'homme providentiel qui saura importer les recettes magiques utilisées par EC au sommet de sa gloire...

Car le fil rouge qui unit les EC Comics, les magazines d'horreur de [illegible] et les revues plus tardives de DC Comics a un nom : Joe Orlando. Talentueux encreur, dessinateur, scénariste puis éditeur, Orlando est d'abord l'assistant de Wally Wood avant d'être embauché par EC en [illegible]. Il est donc aux premières loges quand cet éditeur se tourne vers des histoires de plus en plus noires et violentes. Il est là, ainsi, quand les milieux conservateurs se groupent et que les éditeurs concurrents d'EC forment une entente pour calmer le jeu et couchant ou une autorité d'auto-censure. En 1964, on le retrouve dans les effectifs de Warren Publishing (à la fois éditeur qu'artiste et responsable éditorial), intervenant sur les magazines horrifiques de ce dernier (notamment **Creepy**). Alors quand DC veut entrer dans la danse, Orlando est l'homme à avoir dans son camp. En 1968, il est recruté en tant qu'éditeur de titres comme **Witching Hour** (traduit en France chez Arédit sous le titre « **Il est Minuit... L'Heure des Sorcières** »), **House of Mystery** (« **La Maison des Mystères** »), puis d'autres titres comme **Swamp Thing** (dont la première version est apparue dans une autre anthologie, **House of Secrets**)... Sans pour autant devenir du jour au lendemain la nouvelle tendance s'emparant du haut des ventes, **House of Mystery** (tel que relancé en 1969 par Orlando), arrive cependant à vendre plus de 170 000 exemplaires par mois, devançant des titres super-héroïques tels que Wonder Woman, Green Lantern ou Aquaman ! Dans le contexte de l'époque, c'est un résultat moyen, certes, mais rentable. Suffisamment en tout cas pour envisager de systématiser la recette...

L'ÈRE DES NARRATEURS

La gamme d'Orlando chez DC donne naissance à un certain nombre de personnages typés, directement inspirés de la norme des « conteurs » de EC Comics : les anthologies ne sont plus qu'alors des compilations de récits sans liens. Elles sont unies par des narrateurs qui ont une vie propre. La **Maison des Mystères** ainsi que **House of Secrets** (« **La Maison des Secrets** »), sont deux séries « habitées » par deux frères, Cain et Abel, qui se détestent cordialement. Ce sont un peu les Laurel et Hardy du macabre. Cain (apparu dans **House of Mystery #175**, 1968), est un personnage maigrichon, cynique et féroce, tandis qu'Abel (« né » dans **DC Special #4**, 1969) est grassouillet et candide. Celui-ci parle de temps à autre à une hypothétique petite amie (Goldie), dont le lecteur ne sait trop s'il s'agit d'un fantôme ou d'une image surgie tout droit de son imagination. Cain, comme le nom le laisse deviner, ne manque pas une occasion de tuer avec sauvagerie son frère qui (tel un Kenny de **South Park** avant l'heure), réapparaît bien portant dès l'histoire suivante. En de rares occasions seulement Abel réussira à rendre la politesse à son frère... Et entre deux meurtres ? Ils racontent des histoires se terminant avec pertes et fracas pour les protagonistes. Des conclusions ironiques, parfois amorales, souvent sanglantes... Cain et Abel croisent à l'occasion une autre conteuse à consonance biblique : Eve (une jolie femme accompagnée d'un corbeau), apparue dans **Secrets Of Sinister House #6** (1972), et qui arrive à flanquer la frousse aux deux frangins. Son lien de parenté (on pourrait s'attendre à ce qu'elle soit leur mère), est incertain, vu que les pages éditoriales de l'époque établissent bien « pour ménager les lecteurs croyants - que ni Cain, Abel ou Eve ne sont les personnages bibliques du même nom...

Parallèlement, une autre fratrie apparaît dans **Witching Hour #1** (1969). Mais là où Abel, Cain et Eve apparaissent la plupart du temps séparément, les trois sorcières de « **Il est Minuit** » opèrent généralement en trio, et rien à voir avec **Charmed** ! S'il y a bien une jolie fille dans la bande (une blonde nommée Mordred), les deux autres sœurs viennent plutôt du même moule qu'Abel et Cain. Mildred est une femme obèse en plus d'être la simplette du clan, tandis que Cynthia est une vieille harpie acariâtre. Jolies ou pas, ces trois femmes se livrent le plus souvent à des activités grand-guignolesques (comme faire bouillir des yeux dans une marmite ou aiguiser une énorme lame avec l'intention manifeste de s'en servir... un but inavouable...). Et bien sûr, en tous non sens, elles racontent également des histoires horribles, inspirées par les Moires de la mythologie grecque (ou bien les Parques, si vous préférez leur équivalent romain), les trois sorcières sont plus ou moins une personnification du destin. Cette logique est accélérée à travers l'apparition d'un autre conteur spectral, le [illegible] nommé Destiny. Il s'agit d'un énigmatique personnage drapé d'une sorte de bure de moine et traînant un épais livre enchaîné à son poignet. Le narrateur est carrément attaché à son récit... Comme si le chapeau de conteur de DC n'était pas assez haut en couleurs, on invente par la suite la « Mad Mod Witch » ainsi que le Judge Satan (« Juge Potence »), au [illegible] des pages du magazine Unexpected. À eux s'ajoutent quelques personnages récurrents n'encadrant pas l'histoire, mais la vivant. Jim DeMattes et Tom Sutton lancent ainsi le vampire désespéré Andrew Bennett (plus connu dans DC sous le nom générique de ses aventures « **I, Vampire...** »).

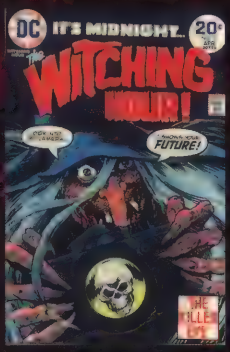
L'INVASION PHILIPPINE

Ce casting de personnages se double d'une liste d'auteurs émergents, mais remarquables. C'est dans **House of Mystery #179** (1968) que Berni Wrightson (reconnu depuis comme l'un des maîtres de la BD d'horreur), est pour la première fois publié dans un contexte professionnel. Son compère Mike Kaluta (avec qui il partage durant un temps le même atelier), peu intéressé par les super-héros, profite également de ces titres pour produire bien des couvertures mémorables. Une deuxième vague d'artistes arrive sur le marché américain par l'entremise de ces mêmes titres, à l'aube des années 80. Le dessinateur et encreur philippin Alfredo Alcala, fort d'une renommée internationale, fait ainsi son entrée chez DC par la petite porte de l'horreur, à peu près au même moment où son compatriote Tony DeZuniga commence à dessiner les aventures du Phantom Stranger (autre héros de l'étrange édité par DC). Dans leur sillage, ils amènent bientôt plusieurs autres artistes philippins (comme Alex Niño, Nestor Redondo ou Gerry Talaoc). C'est ce métissage de jeunes américains et d'auteurs philippins confirmés (mais inconnus aux USA), qui donne à la gamme horreur de DC son

Parmi les contributeurs de Weird Mystery Tales (ci-dessus), on trouve quelques "gros calibres" des comics comme Jack Kirby, Mike Sekowsky ou Wally Wood.

Comme House of Mystery, House of Secrets a eu une existence assez longue et de nombreux créateurs prestigieux se sont relayés sur la série. Des gens comme Neal Adams, Mike Kaluta ou Bernie Wrightson fournissant les couvertures. Bien que la série n'existe plus, la scénariste Gail Simone a trouvé un moyen de la faire vivre au sein de l'univers DC actuel. En effet, une équipe de super-vilains mercenaires, les Secret Six (elle-même émanation d'une vieille équipe des années 68-69) établit son QG dans la forteresse oubliée des secrets. Rien ne se perd...

style distinctif. Les versions françaises d'Arédit (pour la plupart des petits formats en noir et blanc), sont d'ailleurs un bon moyen pour se rendre compte de la gestion au cordeau des ombres et des lumières qu'utilisent les artistes, quelles que soient leurs nationalités. Des titres comme **House of Mystery** sont également des havres sur le plan scénaristique : des scénaristes comme Len Wein ou J.M. DeMatteis peuvent se lancer dans des histoires bien noires que les éditeurs ne toléreraient pas s'il s'agissait du registre super-héroïque. En clair, les sorcières de DC peuvent découper les coupables à coups de tronçonneuse ou les donner à manger à leurs gargouilles préférées, tandis que les super-héros filent une bonne raclée (et ce, même quand ils sont publiés dans des magazines plus adultes comme le Punisher dans Marvel Preview Magazine) !



L'APRÈS ORLANDO

Cet espace alloué au macabre fonctionne donc bien avant que, voici environ une dizaine d'années, les décisions commerciales de DC ne fassent valser tout ça. À l'époque, l'éditeur pense que pour s'attaquer à Marvel, il faut s'accaparer le lecteur en lui proposant des titres plus massifs. Dans le milieu des années 70, DC passe donc à des comics plus épais (mais également plus chers). Malheureusement, les résultats sont contrastés (devenir volontairement plus conteux que l'adversaire n'était sans doute pas la marche à suivre). Les décideurs de DC paniquent. Plutôt que de faire marche arrière et revenir à la formule précédente (ce qui semblerait pourtant logique), il est alors décidé de sabrer dans les titres devenus non-rentables. Ceux-ci s'arrêtent graduellement, jusqu'au début des années 80. Ironiquement (ou à l'évidence ?), Joe Orlando a entre-temps cédé la place à une jeunette nommée Karen Berger. Elle hérite rapidement de **House of Secrets** et d'un **Swamp Thing** orchestré par l'imagination d'Alan Moore. C'est Karen Berger, également, qui demande quelques temps plus tard à un Neil Gaiman (débutant alors dans la BD américaine), de réinventer le concept de Sandman. Si Orlando était le fil rouge qui reliait EC à DC en passant par Warren, Karen Berger devient à son tour le liant entre les dernières heures de la gamme horreur du DC des années 60/70 et ce qui deviendra graduellement Vertigo. À partir de là, la réapparition de Cain, Abel, Destiny (rétroactivement transformé en frère du Sandman), et de quelques autres conteurs dans l'œuvre de Gaiman, trouve une explication somme toute assez naturelle. Dans les années 90, présentés plus ou moins directement comme des dérivés de **Sandman**, **House of Secrets**, **Witching Hour** et quelques autres titres connus font des retours d'envergures diverses. Les trois sœurs-sorcières d'**Il Est Minuit** ont même droit à leur propre série, non plus en tant que conteuses mais en tant que protagonistes. Plus globalement, tous ces personnages forment un vivier très exploité dans le Sandman de Gaiman ou dans d'autres séries de Vertigo (comme Hellblazer). Très intéressé par les mythologies de tous bords, Gaiman ne connaît pas les mêmes restrictions conservatrices que subissait en son temps l'époque d'Orlando. Les références bibliques insinuant que Caïn, Abel, Eve et quelques-uns de leurs semblables sont bien les personnages religieux du même nom, se multiplient alors... Mais la classification qu'utilise Gaiman (et quelques autres scénaristes anglais travaillant pour Vertigo), pour renover ces personnages des années 70, n'est pas sans évoquer d'autres livres, moins bibliques. Pour qui s'intéresse un peu à la « Fantasy », les Endless (Destiny, Death..., soit la famille du Sandman), évoquent furieusement les divinités du « Dit de la Terre Plate », un cycle littéraire de cinq volumes lancés par l'écrivain anglais Tanith Lee. Les cinq entités de Punivers de Lee sont des valeurs comme... le Rêve, le Délire, la Mort ou le Destin et qui s'inscrivent dans des mentalités semblables à l'approche de Gaiman. Ainsi, bien qu'apparu en 1972 (avant que Tanith Lee ou Gaiman ne s'intéressent à ce genre de question), Destiny se voit réinventé en des termes autrement littéraires, plus poétiques et sans doute moins « horrifiques ». À l'issue de leur réinvention par les auteurs estampillés Vertigo, les conteurs de l'horreur finissent par évoluer vers un registre plus ouvrage... Bien que Gaiman ait fini d'écrire Sandman et que le focus de Vertigo soit graduellement passé par des titres autonomes tels que **Fables** ou **Y The Last Man**, ce bestiaire de l'horreur existe toujours chez DC et n'attend que la volonté d'un nouvel auteur pour redémarrer de plus belle. Puisqu'on vous dit qu'Abel finit toujours par ressusciter...

Xavier Fournier

JE M'APPELLE ARTHUR TEWS.
MES AMIS M'APPELLENT DEUCE.
J'UTILISE CE MOT, AMIS, MAIS C'EST VAGUE.

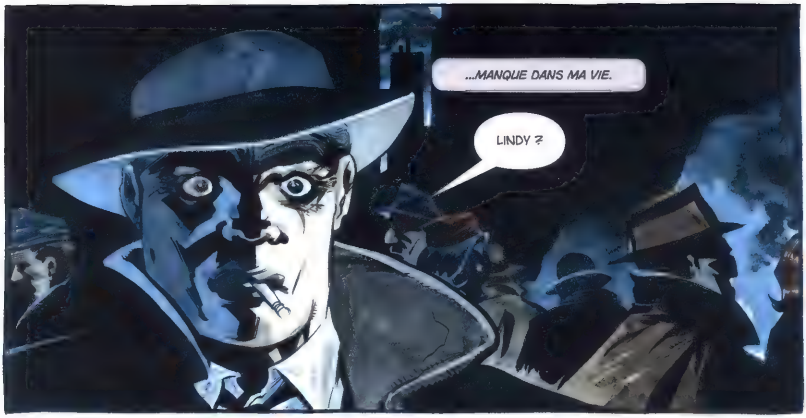
VU LA FAÇON DONT JE GAGNE MA VIE, JE NE PEUX ME PERMETTRE D'ÊTRE PROCHE DE QUELQU'UN.
JE SUIS PAYÉ, BIEN PAYÉ, POUR ÊTRE SEUL. POUR N'ÊTRE CONNECTÉ À RIEN D'AUTRE QU'AU TÉLÉPHONE.

À MOI LA DEUXIÈME MOITIÉ.

MA VIE N'EST PAS LA MEILLEURE QUI SOIT, MAIS C'EST LA MIENNE. JE NE VIS PAS DANS LA MAISON LA PLUS CHIC, JE NE CONDUIS PAS LA VOITURE LA PLUS TAPE-À-L'OEIL... EN FAIT, TOUT CE QUE JE POSSÈDE, DE MA SERVIETTE DE TOILETTE À MON CHAT, EN PASSANT PAR MES "OUTILS"...

...ME SEMBLE GRIS. CE N'EST PAS MA COULEUR PRÉFÉRÉE MAIS ELLE ME VA BIEN. VU QU'ILS SONT TOUS GRIS AUSSI.
POUR DIRE LA VÉRITÉ, MÊME SI JE NE DEVRAIS PAS, JE PRÉFÈRE LE ROUGE.

LE ROUGE VIF, PAS CE ROUGE SOMBRE ET BRILLANT QUE JE VOIS DANS MON TRAVAIL. NON, CELUI DES POMMES D'AMOUR. LE ROUGE QU'ON N'OUBLIE PAS APRÈS L'AVOIR VU. LE ROUGE QUI...
NO EXIT


...MANQUE DANS MA VIE.
LINDY ?

DELICE...

ÇA FAIT LONGTEMPS.
SEPT ANS.

ÇA ME SEMBLE UNE ÉTERNITÉ.
PAS POUR MOI. JE PENSE À TOI CHAQUE JOUR.

C'EST MIGNON, OU OBESSIONNEL.
PEUT-ÊTRE LES DEUX.
ALORS...

...LA VIE, ÇA VA ?
À VRAI DIRE, C'EST...
SANS TOI, C'EST L'ENFER, BÉBÉ.
ÇA AURAIT PU ÊTRE DIFFÉRENT, NOUS AURIONS PU...
...TU ÉTAIS MARIÉE AVEC JIMMY "SANS-NEZ"...
ÇA VEUT DIRE QU'ON FUIRAIT ENCORE...
SEPT ANS.
DE QUOI AI-JE L'AIR ?
MAGNIFIQUE. COMME LA DERNIÈRE FOIS.
TA MÉMOIRE N'EST PAS SI BONNE, DELICE...

J'ÉTAIS COMME ÇA LA DERNIÈRE FOIS QUE TU M'AS VUE.

TU TE SOUVIENS ? TE TENANT AU-DESSUS DE MOI, LE FLINGUE À LA MAIN ?
JE N'AI JAMAIS PU TE DEMANDER POURQUOI...

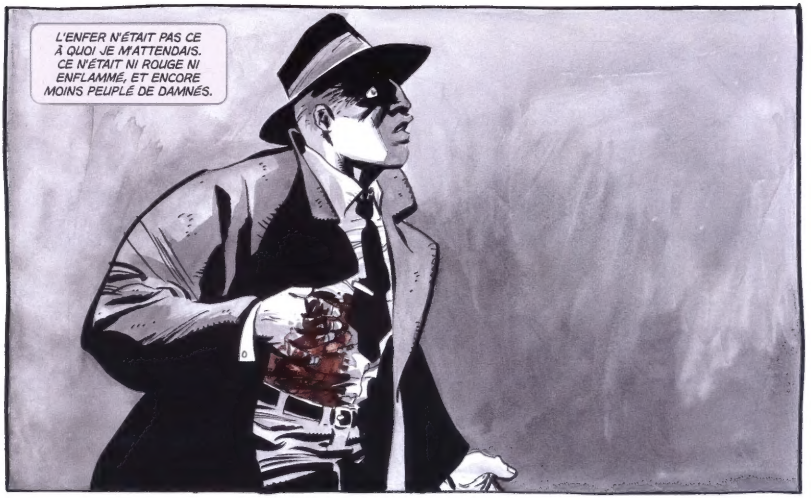
JIMMY AVAIT DÉCOUVERT QUE TU LE TROMPAIS. IL M'A PAYÉ POUR LE FAIRE.
A-T-IL SU QUE JE LE TROMPAIS AVEC TOI ?

NON.

À CE MOMENT-LÀ, JE PENSAIS QUE J'EN AURAIS ENCORE L'OCCASION.
QUE JE VERRAIS JIMMY, L'HOMME QUE JE VENAIS JUSTE DE DESSOUDER... EN ENFER.

MAIS J'AVAIS MORTELLEMENT TORT.
TORT...

...ET MORT.


L'ENFER N'ÉTAIT PAS CE À QUOI JE M'ATTENDAIS. CE N'ÉTAIT NI ROUGE NI ENFLAMMÉ, ET ENCORE MOINS PEUPLÉ DE DAMNÉS.

C'ÉTAIT GRIS.
ROXY THEATER
ROXY
ET J'ÉTAIS SEUL.
FIN

PEUR DE QUOI ?

DANS LES COMICS, L'ANGOISSE ET LA PEUR SONT DES ÉLÉMENTS RÉGULIÈREMENT ÉVOQUÉS, PARFOIS AFFRONTÉS, MAIS QUE TOUT BON HÉROS SE DOIT DE REPOUSSER. LES CRIMINELS, À L'INVERSE, SOUFFRENT DE CE SENTIMENT. LA DIFFÉRENCE ENTRE LE BIEN ET LE MAL TIENDRAIT-ELLE À UNE GRADUATION SUR L'ÉCHELLE DU COURAGE ?

HE ACTS WITH COMMENDABLE SPEED... CHARGING HIS POWER RING...
IN BRIGHTEST DAY... IN BLACKEST NIGHT, NO EVIL SHALL ESCAPE MY SIGHT! LET THOSE WHO WORSHIP EVIL'S MIGHT BEWARE MY POWER-- GREEN LANTERN'S LIGHT!
...REPEATING HIS SOLEMN OATH...

« Les criminels sont une bande de superstitieux », s'exclame Bruce Wayne le soir où une chauve-souris traverse son salon. Bon sang, mais c'est bien sûr : pour frapper de peur les représentants du mal, le héros se drapera d'une panoplie de chauve-souris ! Ça ne date pas d'hier, les mécréants sont pleutres et les héros, tout comme le chevalier Bayard, sans peur et sans reproche. Dans les années 40, le raisonnement est aussi sommaire qu'évident. Sa cause étant juste, le héros sait qu'il l'emportera. L'échec n'est tout simplement pas une option. Dès lors, pourquoi aurait-il peur ? Même l'Épouvantail, abominable ennemi de Batman, n'arrive que très momentanément à semer le trouble dans l'esprit de son adversaire. Le gaz d'effroi qu'il diffuse n'est guère plus dangereux pour Batman que les gaz hilarants du Joker. Dans un même registre, on peut se demander qui Crâne Rouge, ennemi de Captain America, espère terrifier avec son masque grimaçant : pratiquement aucun personnage ne s'arrête à son attirail. Personne ne tique. Crâne Rouge est jugé dangereux parce qu'il est un assassin hors-pair. Mais son apparence morbide en elle-même ? Le héros n'en a que faire. En un sens, la peur apparaît dénuée de tout sens quand elle vient du camp d'en face. D'ailleurs, dans les premières années de l'Âge d'Argent, le réflexe est encore en place. Quand Hal Jordan est recruté en tant que Green Lantern, l'anneau perfectionné qui le choisit détermine son choix par le fait qu'il ne connaît pas la peur. Assez vite, on ajoute à ce héros un serment (nécessaire au rechargement de sa puissance), détaillant comment ceux qui défendent le mal doivent craindre la lumière de Green Lantern. Quelques temps plus tard, Matt Murdock devient Daredevil et se voit affublé du surnom d'Homme sans peur. Les deux héros auront à terme des adversaires venant les défier sur ce terrain. Mister Fear est (sans beaucoup d'imagination) à Daredevil ce que l'Épouvantail est à Batman. Green Lantern, quant à lui, rencontrera plus tard la personnification de la peur en Parallax, mais il connaîtra auparavant un test intéressant. Car tous ces héros qui ne ressentent pas la peur, c'est bien gentil, mais qu'est-ce que cela signifie précisément ? Comment quelqu'un arriverait à fonctionner sans le moindre sens du danger ? Est-ce que cela ne serait pas remettre en cause l'instinct de survie ? Dans **Action Comics Weekly #602** (1988), le scénariste James Owsley (plus connu sous le nom de Christopher Priest), s'interroge sur ce manque de peur chez Green Lantern. Comment un être humain pourrait-il être dénué de peur ? Le héros pose alors la question à son anneau de puissance. Ce dernier révèle qu'effectivement, tout être vivant connaît la peur... sauf Green Lantern puisque l'anneau efface cette possibilité de son cerveau. Effaré de ne pas être lui-même, Hal Jordan demande alors à son accessoire de le faire redevenir « normal ». Dans les épisodes suivants, Green Lantern en sera quitte pour une succession de phobies diverses. À commencer par le fait qu'il a peur des hauteurs (plutôt curieux pour un personnage qui, dans le civil, est pilote d'avion), et du coup, il n'arrive plus à voler... Green Lantern, Batman, Daredevil et quelques autres n'utilisent la peur que de manière passive. Leur apparition doit normalement frapper d'effroi ceux qui ont quelque chose à se reprocher. D'autres héros plus tardifs poussent les choses un peu plus loin. C'est le cas pour le Creeper (création de Steve Ditko) dont le rire, directement inspiré de celui du Shadow, glace de terreur ses adversaires. L'Épouvantail de Marvel (à ne pas confondre avec un personnage homonyme ennemi de Captain America et du Ghost Rider), est carrément une personnification de la peur, surgissant en ricanant de manière terrifiante. Danièle Moonstar (ancienne membre des Nouveaux Mutants et de X-Force) ou Trauma (The Initiative), ont pour pouvoir d'invoquer le pire cauchemar de leur adversaire. Inspirer la peur continue donc de faire partie du quotidien du super-héros. Rien n'aurait donc changé ? Pas tout à fait. La définition de l'héroïsme, elle, a changé. La croyance en un héros qui sait qu'il l'emportera (grâce à la justesse de sa cause), a fait long feu, sans doute lié en bonne partie au fait que l'Amérique a connu des désagréments comme la débâcle du Viet-Nam. À l'image d'un Green Lantern marqué plusieurs années de suite par Parallax, le héros sait qu'il peut faire peur à ses adversaires, et s'il doit aujourd'hui faire face à ses propres angoisses et reconnaître que les malfaiteurs connaissent la peur... eh bien, ils ne sont pas les seuls.

Xavier Fournier

COMIC BOX.COM

- News
- Contenu audio/vidéo exclusif «Comic Box Live»
- Guide de lecture des comics avant leur sortie américaine.
- Blog de la rédaction.
- Oldies but goodies, etc.

COMIC BOX
THINK INSIDE THE BOX !
Wanted, curieux destin...
Avant-goût VO : Review Wolverine #59
Avant-goût VO : Review Captain Marvel #1
Avant-goût VO : Review Avengers The Initiative #7

LE MEILLEUR DES COMICS SANS DÉCALAGE HORAIRE !

www.comicbox.com

ENTREZ DANS LA BOITE !

ALAN MOORE

DAVE GIBBONS

QUI SURVEILLE LES GARDIENS ?

™ & © 2007 DC COMICS

DC ABSOLUTE : WATCHMEN

464 pages + le coffret - 65,00 €

En librairie dès le 25 octobre 2007

La version ultra collector d'une des sagas les plus marquantes de l'histoire de la bande dessinée, réalisée par les illustres **Alan Moore** et **Dave Gibbons**. Un album grand format plein de bonus, présenté dans un magnifique coffret.

PANINI COMICS
www.paninicomics.fr